

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *ADOBE FLASH PLAYER 10*
UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS
TEKS EKSPOSISI BAGI SISWA KELAS VII SMP**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan



Oleh
Rony Kurniawan Pratama
11201244043

**JURUSAN PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Adobe Flash Player 10 untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Eksposisi bagi Siswa Kelas VII SMP* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.



Yogyakarta, Juni 2015

Pembimbing I

Dr. Kastam Syamsi, M.Ed.
NIP 19630302 199001 1 001

Yogyakarta, Juni 2015

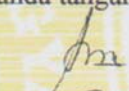

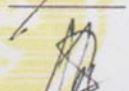

Pembimbing II

Esti Swatika Sari, M.Hum.
NIP 19750527 200003 2 001

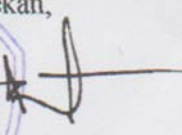
PENGESAHAN

Skripsi berjudul *Pengembangan Multimedia Adobe Flash Player 10 untuk Pembelajaran Keterampilan Memulis Teks bagi Siswa Kelas VII SMP* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 31 Juli 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tanda tangan	Tanggal
Dra. Sudiati, M.Hum.	Ketua Penguji		Agustus 2015
Esti Swatika Sari, M.Hum.	Sekretaris Penguji		Agustus 2015
Dr. Teguh Setiawan, M.Hum.	Penguji Utama		Agustus 2015
Dr. Kastam Syamsi, M.Ed.	Penguji Pendamping		Agustus 2015

Yogyakarta, 28 Agustus 2015
Fakultas Bahasa dan Seni
Universitas Negeri Yogyakarta
Dekan,


Prof. Dr. Zamzani, M.Pd.
NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini, saya

Nama : Rony Kurniawan Pratama

NIM : 11201244043

Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

Fakultas : Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya tulis sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim.

Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, 17 Juni 2015

Penulis,

Rony K. Pratama

MOTO

“Menulislah, maka engkau akan dikenang sejarah...”
(Pramoedya Ananta Toer)

PERSEMBAHAN

“Bapak, Ibu, dan Adik yang selalu mendukung tiada jemu-jemunya”

“Bapak dan Ibu dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang dari awal sampai akhir semester selalu membimbing diri ini dengan ikhlas dan sabar”

KATA PENGANTAR

Segala puji dan sanjung hanya milik Allah swt yang telah memberikan karunia serta ridha-Nya sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul *"Pengembangan Multimedia Adobe Flash Player 10 untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Eksposisi bagi Siswa Kelas VII SMP"*. Skripsi ini tidak akan terwujud tanpa bantuan dari pelbagai pihak, untuk itu saya mengucapkan terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua yang senantiasa berdo'a dan berusaha untuk kami.
"Allahuma fiqrli waliwalidaiya war hamhuma kama robbayani shaghira".
2. Rektor UNY, Dekan FBS, Ketua Jurusan PBSI, Admin Jurusan, dan beserta jajarannya yang membantu sekaligus mengarahkan dalam hal birokrasi.
3. Kepada Bapak Dr. Kastam Syamsi, M.Ed. dan Ibu Esti Swatika Sari, M.Hum. yang selalu membimbing kami proses penyelesaian skripsi.
4. Rekan-rekan seperjuangan dan semua pihak yang telah membantu baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Penyusun menyadari skripsi ini masih sangat jauh dari kesempurnaan. Oleh karena itu, saran dan kritik sangat saya harapkan dari berbagai pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi saya khususnya dan pembaca pada umumnya.

Yogyakarta, 17 Juni 2015

Penulis

Rony K. Pratama

DAFTAR ISI

	Halaman
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR GAMBAR	x
DAFTAR TABEL	xi
DAFTAR LAMPIRAN	xii
ABSTRAK	xiii
 BAB I PENDAHULUAN.....	 1
A. Latar Belakang	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Rumusan Masalah	6
D. Tujuan Penelitian	6
E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan.....	7
F. Manfaat Produk Pengembangan.....	7
G. Batasan Istilah.....	8
H. Asumsi dan Pembatasan Masalah Penelitian Pengembangan.....	9
 BAB II KAJIAN PUSTAKA.....	 11
A. Deskripsi Teori.....	11
1. Pengertian Menulis.....	11
2. Tujuan Menulis.....	12
3. Manfaat Menulis.....	13
4. Pengertian Teks	13
5. Teks Eksposisi.....	14
6. Pengertian Multimedia Pembelajaran.....	18
7. Adobe Flash Player 10.....	21
 BAB III METODE PENELITIAN	 26
A. Model Penelitian	26
B. Prosedur Pengembangan.....	26
C. Desain Uji Coba.....	28
D. Subjek Uji Coba.....	28
E. Jenis Data.....	29
F. Instrumen Pengumpulan Data.....	30
G. Uji Validitas Instrumen.....	35

H. Teknik Analisis Data	35
I. Penelitian yang Relevan.....	36
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	38
A. Hasil Penelitian	38
1. Gambaran Awal Penggunaan Media Pembelajaran.....	38
2. Langkah-Langkah Pengembangan Multimedia	40
3. Kelayakan Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	42
a. Hasil Validasi dan Revisi Media Tahap 1	42
1) Hasil Validasi Media Tahap 1	42
2) Revisi Media Tahap 1	43
b. Hasil Validasi dan Revisi Materi Tahap 1.....	48
1) Hasil Validasi Materi Tahap 1	48
2) Revisi Materi Tahap 1	49
c. Hasil Validasi dan Revisi Media Tahap 2.....	53
1) Hasil Validasi Media Tahap 2.....	53
2) Revisi Media Tahap 2	53
d. Hasil Validasi dan Revisi Materi Tahap 2	56
1) Hasil Validasi Materi Tahap 2	56
2) Revisi Materi Tahap 2.....	56
4. Hasil Validasi Ahli Tahap 1 dan 2.....	58
5. Penyempurnaan Media	59
6. Uji Praktisi (Guru)	61
7. Uji Produk Pengguna (Siswa).....	63
B. Pembahasan Hasil Penelitian	64
1. Gambaran Awal Penggunaan Media Pembelajaran	64
2. Langkah-langkah Pengembangan Multimedia	65
3. Kelayakan Hasil Penelitian dan Pengembangan.....	66
BAB V SIMPULAN DAN SARAN.....	69
A. Simpulan	69
B. Implikasi	71
C. Pembatasan Penelitian dan Pengembangan	71
D. Saran	72
DAFTAR PUSTAKA.....	73

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1: Skematik Pengembangan Produk.....	27
Gambar 2: Tampilan awal media pembelajaran sebelum revisi pengatur musik latar	44
Gambar 3: Tampilan awal media pembelajaran setelah revisi pengatur musik latar	44
Gambar 4: Tampilan menu pilihan sebelum revisi	45
Gambar 5: Tampilan menu pilihan setelah revisi	46
Gambar 6: Tampilan media tidak ukuran penuh.....	46
Gambar 7: Tampilan media dengan ukuran penuh	47
Gambar 8: Revisi nama Sayonara menjadi Evaluasi Akhir	49
Gambar 9: Isi Menu Evaluasi Akhir	50
Gambar 10: Revisi Teks Menjadi Remaja dan Pendidikan	51
Gambar 11: Menu Perbedaan Eksposisi dan Deskripsi	52
Gambar 12: Penambahan Menu Petunjuk.....	54
Gambar 13: Tampilan awal menu pendalaman sebelum revisi	55
Gambar 14: Tampilan awal menu pendalaman setelah revisi.....	55
Gambar 15: Tampilan menu evaluasi tes objektif sebelum revisi	57
Gambar 16: Tampilan menu evaluasi tes objektif setelah revisi.....	58
Gambar 17: Hasil Penyempurnaan Tiap Slide	60
Gambar 18: Kover CD (Penyebaran).....	60

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1: Konversi data kuantitatif ke data kualitatif	29
Tabel 2: Analisis Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1	43
Tabel 3: Analisis Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1	48
Tabel 4: Analisis Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2	53
Tabel 5: Analisis Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2	56
Tabel 6: Hasil Validasi Media Tahap 1 dan 2	58
Tabel 7: Hasil Validasi Materi Tahap 1 dan 2	59
Tabel 8: Analisis Hasil Uji Praktisi (Guru)	61
Tabel 9: Analisis Hasil Uji Coba Produk pada Siswa kelas VII	63

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran I (Surat Persetujuan Penelitian dari Prodi)	76
Lampiran II (Surat Izin Penelitian dari Prodi)	77
Lampiran III (Surat Izin Penelitian dari Fakultas)	78
Lampiran IV (Surat Izin Penelitian dari Dinas Perizinan Yogyakarta)	79
Lampiran V (Surat Izin Validasi Media ke Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP)	80
Lampiran VI (Halaman Pengesahan untuk Uji Coba Terbatas di Sekolah)	81
Lampiran VII (Hasil Validasi Media)	82
Lampiran VIII (Hasil Validasi Materi)	83
Lampiran IX (Hasil Validasi Guru)	84
Lampiran X (Hasil Uji Produk pada Siswa)	87
Lampiran XI (Substansi Materi untuk Validasi Materi)	90
Lampiran XII (Foto-foto Kegiatan Uji Coba Terbatas)	97
Lampiran XIII (Kisi-Kisi Instrumen)	99
Lampiran XIV (Analisis Kelayakan)	105
Lampiran XV (Deskripsi Media Tiap Halaman Layar)	106
Lampiran XVI (Kemasan CD)	124
Lampiran XVII (Uji Ahli, Guru, dan Siswa)	125

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA *ADOBE FLASH PLAYER 10*
UNTUK PEMBELAJARAN KETERAMPILAN MENULIS
TEKS EKSPOSISI BAGI SISWA KELAS VII SMP**

oleh
Rony Kurniawan Pratama
11201244043

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan mengembangkan multimedia Adobe Flash Player 10 dalam keterampilan menulis teks eksposisi bagi siswa SMP Kelas VII. Gambaran awal penggunaan media pembelajaran menulis teks eksposisi selama ini masih kurang maksimal. Guru masih mengajar dengan berpedoman buku teks semata sehingga materi yang diajarkannya kurang dipahami oleh siswa. Selain itu, guru kurang interaktif dalam pembelajaran di kelas sehingga siswa cenderung pasif. Meski guru sudah menggunakan media berbantuan lcd proyektor, guru masih menyampaikan materi secara teoretis. Oleh sebab itu, siswa kurang diajarkan dalam terampil menulis teks eksposisi secara empiris dan mandiri.

Langkah-langkah pengembangan multimedia *Adobe Flash Player 10* untuk pembelajaran keterampilan menulis teks eksposisi bagi siswa kelas VII SMP sebagai berikut: (1) analisis kebutuhan, (2) desain produk, (3) produksi, (4) uji validasi dan revisi, (5) uji produk, dan (6) pemanfaatan dan penyebaran. Analisis kebutuhan dilakukan secara dua tahap, yakni: (1) studi pustaka dan (2) observasi di SMP Negeri 9 Yogyakarta. Untuk mendapatkan keabsahan data diperlukan validasi ahli media dan materi. Setelah dilakukan validasi oleh kedua ahli media, materi, dan uji praktisi dilakukan uji terbatas pada 34 siswa kelas VII F SMP Negeri 9 Yogyakarta.

Kelayakan hasil penelitian dan pengembangan sebagai berikut. *Pertama*, hasil uji ahli media terhadap aspek tampilan dan aspek pemrograman diperoleh skor rata-rata 3,75 atau 76% dengan kategori layak. *Kedua*, hasil uji ahli materi terhadap aspek kualitas pembelajaran dan isi diperoleh skor rata-rata 4,44 atau 88% dengan kategori sangat layak. *Ketiga*, hasil uji praktisi (guru) terhadap aspek tampilan, materi, pembelajaran, kualitas pembelajaran, dan isi diperoleh skor rata-rata 4,56 atau 91% dengan kategori sangat layak. *Keempat*, hasil uji pengguna (siswa) terhadap aspek tampilan, materi, dan pembelajaran diperoleh 4,35 atau 87% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media Adobe Flash Player 10 untuk pembelajaran teks eksposisi bagi siswa SMP kelas VII dapat dinyatakan layak digunakan bagi siswa kelas VII SMP.

Kata Kunci: pengembangan, multimedia, eksposisi, keterampilan menulis

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak kebijakan Kurikulum 2013 diluncurkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan (Kemendikbud) melalui Badan Bahasa sebagai pedoman mutakhir kurikulum di Indonesia, substansi mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia pun turut berubah. Pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia versi Kurikulum 2013 menuntut muatan pembelajaran teks lebih komprehensif. Pada kelas VII Sekolah Menengah Pertama (SMP) jenis teks seperti observasi, deskripsi, eksposisi, dan eksplanasi masuk ke dalam materi pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia Kurikulum 2013. Hal itu dilandasi oleh Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD): “Memahami teks hasil observasi, tanggapan deskriptif, eksposisi, dan eksplanasi...” (Kemendikbud, 2013). Pembelajaran teks dinilai penting karena akan membentuk konstruksi berpikir peserta didik semakin runtut atau sistematis.

Mahsun (2003: iv-v) menyatakan bahwa semakin banyak jenis teks yang dikuasai peserta didik, banyak pula struktur berpikir yang dapat digunakan peserta didik dalam kehidupan sosial dan akademik. Proses memproduksi teks (menulis) ini dianggap sukar dibandingkan dengan keterampilan berbahasa lain karena di dalam menulis mengedepankan elaborasi reseptif (mendengarkan dan membaca), dan selanjutnya ke arah produksi gagasan ke dalam kata-kata. Selain itu, menurut Putra (2008: 06) realitas menunjukkan bahwa budaya menulis siswa Indonesia masih kurang memuaskan karena keterampilan menulis dianggap sukar.

Berkembangnya berbagai jenis atau genre teks di dalam mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia dirasa para guru bahasa Indonesia merupakan pembaharuan materi karena sebelumnya jenis-jenis teks itu berasal dari pelajaran bahasa Inggris (Saryono, 2013: 04). Adanya jenis teks tersebut sebetulnya bermuara dari terminologi teks yang hakikatnya tidak terlepas dari situasi sosial. Selain itu, teks dianggap bersifat fungsional, yaitu penggunaan bahasa yang tidak pernah dapat dilepaskan dari konteks karena dalam bentuk bahasa yang digunakan itu tercermin ide, sikap, nilai, dan ideologi penggunanya (Knapp, 2005: 14).

Berdasarkan pengalaman mengajar di kelas VII SMP Negeri 9 Yogyakarta, siswa cenderung belum bisa menulis teks eksposisi dengan baik dan benar. Kenyataan di lapangan menunjukkan bahwa siswa hanya dapat menangkap teori menulis eksposisi dibandingkan keterampilan menulis. Padahal, Kompetensi Inti (KI) dan Kompetensi Dasar (KD) pada kelas VII SMP menuntut siswa untuk tidak hanya menguasai teori semata melainkan praktik langsung. Melalui praktik langsung siswa dapat mengaktualisasikan gagasan pikirannya ke dalam keterampilan menulis. Hal itulah yang dikehendaki oleh Kurikulum 2013 bahasa Indonesia.

Media belajar (bahan ajar) terpadu bagi siswa kelas VII SMP yang dikenalkan oleh Kemendikbud untuk menyongsong Kurikulum 2013 Bahasa dan Sastra Indonesia masih berupa buku teks berjudul “Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan”. Buku tersebut masih dinilai oleh siswa kurang begitu interaktif dan mampu membangkitkan kepercayaan diri siswa dalam menulis teks eksposisi. Di sisi lain, siswa kelas VII SMP sekarang ini telah terdidik oleh pembelajaran

berbasis Teknologi Informasi (TI) sejak SD. Oleh karenanya, apabila media pembelajaran teks eksposisi tidak dikontekstualisasikan dengan perkembangan TI dan menyesuaikan dengan kondisi belajar siswa yang telah mengenal TI maka dapat dikatakan terjadi kemunduran pembelajaran. Hal itu tidak berarti bahwa pembelajaran yang tidak berbasis TI adalah sesuatu kemunduran.

Alasan penguat lain kenapa diperlukan inovasi pembelajaran teks eksposisi berbasis TI lainnya adalah sampai diluncurkannya bahan ajar Bahasa Indonesia versi Kurikulum 2013 ke berbagai sekolah di seluruh Indonesia yang ditunjuk oleh pemerintah, bersamaan dengan itu belumlah ada bahan ajar pelajaran Bahasa Indonesia versi Kurikulum 2013 berbantuan aplikasi komputer. Kedua alasan tersebut menjadi motivasi besar untuk dilakukan pengembangan media pembelajaran teks eksposisi versi Kurikulum 2013 berbantuan komputer. Pandangan lain dari Sufanti (2014: 03) menyatakan bahwa Kurikulum 2013 khususnya pelajaran Bahasa Indonesia kelas VII SMP ini masih baru diterapkan, haruslah dibarengi dengan alat atau media pembelajaran berbasis komputer, mengingat kemajuan teknologi berbantuan komputer telah berkembang pesat dewasa ini.

Gencarnya pengembangan media berbantuan komputer di negara maju di dunia: Jepang, Singapura, Amerika Serikat, dan Inggris semakin pesat. Negara-negara maju itu menerapkan karena peran media pembelajaran berbantuan komputer dapat mendidik dan mencerdaskan peserta didik secara komprehensif dan berwawasan global (Delors, 1996: 56). Karena itu, perlu adanya media pembelajaran yang kreatif dan inovatif mengenai pelajaran Bahasa Indonesia

materi teks eksposisi kelas VII untuk membantu siswa dalam proses belajar dan memaknai materi lebih baik lagi sehingga peserta didik dapat bersaing ke dalam dunia akademik global.

Peran media dalam menunjang proses belajar siswa sangatlah signifikan (Soeparno, 1988: 21). Apalagi di saat paradigma pembelajaran mutakhir yang mengarahkan pada *student center* bukan lagi *teacher center*. Kesadaran pertama dan utama yang harus selalu dipegang dalam pembelajaran adalah penekanan lebih ditujukan pada “siswa belajar” dan bukan “guru mengajarkan”. Hal ini dikarenakan, *the learning process is competence only when the learner understands, accepts and puts the knowledge acquired into practice* (Sayuti, 2013: 05). Pada akhirnya, media pembelajaran tidak bertujuan mengurangi interaksi antara guru dengan siswa namun justru mempererat proses belajar keduanya.

Perkembangan teknologi mutakhir berbasis komputer dinilai publik (pendidik dan peserta didik) dapat membantu pekerjaan manusia (Dale, 1969: 81). Salah satu hasil teknologi terbaru dalam media pembelajaran tersebut ialah *Adobe Flash Player 10* Media ini merupakan aplikasi *software authoring tools* yang dapat digunakan untuk mengembangkan media pembelajaran interaktif berbasis TI. Materi teks eksposisi pada kelas VII SMP dapat dipaparkan secara menarik melalui Adobe Flash Player 10. Selain itu, pembelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia versi Kurikulum 2013 dengan menggunakan media tersebut belumlah ada. Oleh karenanya, media ini menuntut siswa untuk belajar mandiri.

Media pembelajaran multimedia *Adobe Flash Player 10* diharapkan mampu menjawab tantangan materi teks eksposisi pada kelas VII SMP versi Kurikulum 2013. Sumber belajar tidak hanya berkutat pada buku teks yang diberikan pemerintah semata. Namun, sumber belajar siswa dapat berupa media pembelajaran multimedia yang dapat diakses dengan mudah dan berteknologi canggih masa kini.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, dapat diidentifikasi permasalahan sebagai berikut.

1. Adanya materi baru di dalam Kurikulum 2013 pada kelas VII SMP di antaranya teks observasi, deskripsi, eksposisi, dan eksplanasi;
2. Sumber materi belajar yang terdapat pada kelas VII SMP versi Kurikulum 2013 masih berupa buku teks dari pemerintah sehingga perlu adanya pembaharuan;
3. Para siswa di SMP Negeri 9 Yogyakarta belum bisa menulis teks eksposisi dibandingkan dengan teks-teks lainnya dengan baik dan benar;
4. Model pembelajaran menulis teks eksposisi dalam muatan media berbantuan komputer masih belum banyak;
5. Penggunaan media pembelajaran berbasis multimedia masih belum banyak digunakan publik dalam menunjang proses belajar;
6. Belum adanya penggunaan multimedia *Adobe Flash Player 10* dalam menunjang materi pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas VII SMP versi Kurikulum 2013.

C. Rumusan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah di atas, rumusan masalah dalam penelitian ini sebagai berikut.

1. Bagaimana gambaran awal penggunaan media pembelajaran menulis teks eksposisi selama ini?
2. Bagaimana langkah-langkah pengembangan multimedia *Adobe Flash Player 10* untuk pembelajaran keterampilan menulis teks eksposisi bagi siswa kelas VII SMP?
3. Bagaimanakah kelayakan produk pengembangan multimedia *Adobe Flash Player 10* untuk pembelajaran keterampilan menulis teks eksposisi bagi siswa kelas VII SMP?

D. Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian ini sebagai berikut.

1. Menjelaskan gambaran awal penggunaan media pembelajaran menulis teks eksposisi selama ini.
2. Menjelaskan langkah-langkah pengembangan multimedia *Adobe Flash Player 10* untuk pembelajaran keterampilan menulis teks eksposisi bagi siswa kelas VII SMP.
3. Menjelaskan kelayakan produk pengembangan multimedia *Adobe Flash Player 10* untuk pembelajaran keterampilan menulis teks eksposisi bagi siswa SMP kelas VII.

E. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan

Pengembangan penelitian ini akan menghasilkan sebuah media pembelajaran berbasis multimedia *Adobe Flash Player 10*. Spesifikasi produk model pembelajaran sebagai berikut:

1. Media pembelajaran dalam bentuk keping CD dapat digunakan sebagai media pembelajaran terpadu dan menarik bagi siswa. Apalagi, dewasa ini CD dalam perangkat komputer merupakan teknologi yang dapat membantu pekerjaan manusia. Selain familier dengan masyarakat pedagogis, media ini diharapkan menjadi penunjang keberhasilan pembelajaran, khususnya versi Kurikulum 2013 Bahasa dan Sastra Indonesia.
2. Pengembangan produk hanya dilakukan pada multimedia *Adobe Flash Player 10*.
3. Konten media berisi pembangunan konteks, mengenali teks eksposisi, dan struktur teks pembangunnya yang berbasis pendekatan proses.
4. Pemodelan teks diarahkan pada fungsi dan tujuan teks.
5. Sebagai tahap respons pengguna terhadap media, maka disusun latihan soal berupa pilihan ganda maupun uraian singkat.
6. Setiap tahap mengenai pembahasan materi, dicantumkan “kata mutiara atau *quote*” supaya pengguna (siswa) media dapat termotivasi.

F. Manfaat Produk Pengembangan

1. Manfaat Teoretis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan bagi pembelajaran teks dalam Kurikulum 2013 khususnya dalam mengembangkan

pembelajaran menulis teks eksposisi berbasis pendekatan proses. Selain itu, penelitian ini diharapkan dapat menambah wacana baru dalam pembelajaran dan media bantu berbasis multimedia teks di atas.

2. Manfaat Praktis

1) Bagi Siswa

Hasil penelitian ini diharapkan dapat digunakan dalam membantu siswa guna meningkatkan kemampuan menulis teks eksposisi berbasis pendekatan proses melalui multimedia *Adobe Flash Player 10* secara mandiri.

2) Bagi Guru

Menambah pengetahuan dan wawasan bagi guru Bahasa dan Sastra Indonesia tentang inovasi baru dalam pembelajaran menulis menulis teks eksposisi berbasis pendekatan proses melalui multimedia *Adobe Flash Player 10*.

G. Batasan Istilah

Batasan istilah di dalam penelitian ini diperlukan supaya terfokus pada pembahasan dan pengembangan media.

1. Pengembangan

Pengembangan diartikan sebagai usaha dalam pencapaian proses, cara, atau perbuatan mengembangkan suatu produk dengan dasar kreativitas dan inovasi.

2. Multimedia

Multimedia didefinisikan sebagai penyediaan informasi pada komputer yang menggunakan suara, grafika, animasi, dan teks.

3. Adobe Flash Player 10

Adobe Flash Player 10 merupakan program media komputer sebagai alat pengembangan belajar elektronik (*e-learning*) yang dikembangkan di Amerika.

4. Teks Eksposisi

Teks Eksposisi ialah teks uraian yang bertujuan menjelaskan maksud dan tujuan penulis dalam karangannya. Struktur teks eksposisi terdiri atas: pernyataan pendapat (tesis), argumentasi, dan penegasan ulang pendapat.

H. Asumsi dan Pembatasan Masalah Penelitian Pengembangan

Berikut merupakan asumsi penelitian pengembangan multimedia *Adobe Flash Player 10* sebagai berikut.

1. Praktisi pendidikan memiliki motivasi besar untuk konsisten memajukan kualitas pembelajaran.
2. Bila melihat survei Dinas Pendidikan dan Kebudayaan Daerah, Istimewa Yogyakarta (DIY), sudah banyak siswa SMP/MTS yang dapat mengoperasikan komputer dengan mahir. Akan tetapi, pengoperasian itu masih dalam tataran permainan/*game house* dan bukan digunakan secara maksimal dalam pembelajaran demi menunjang akademik siswa.

Selain asumsi penelitian di atas, terdapat pembatasan penelitian sebagai berikut.

1. Pengembangan media pembelajaran hanya dikembangkan hingga tahap uji kelayakan.
2. Penelitian tidak mencapai tahap eksperimen untuk menguji keefektifan media.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

Deskripsi teori yang akan dipaparkan dalam penelitian ini antara lain: pengertian menulis, tujuan menulis, manfaat menulis, pengertian teks, pengertian teks eksposisi, pengertian multimedia pembelajaran, manfaat media pembelajaran, dan pengertian multimedia *Adobe Flash Player 10*.

1. Pengertian Menulis

Menulis merupakan salah satu dari empat keterampilan berbahasa. Keterampilan menulis seringkali dianggap sulit oleh beberapa orang. Oleh karenanya, kemampuan menulis harus diimbangi oleh kemampuan mendengarkan dan membaca yang baik. Tarigan (2008: 21) menyatakan bahwa menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dipahami oleh seseorang sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafis tersebut kalau mereka memahami bahasa dan gambaran grafik itu.

Marwoto, dkk. (2012: 12) memberi pengertian menulis sebagai kemampuan seseorang untuk mengungkapkan ide, pikiran, pengetahuan, ilmu, pengalaman-pengalaman hidupnya dalam bahasa tulis yang jelas, runtut, ekspresif, enak dibaca, dan dapat dipahami orang lain. Selain itu, Emre (1988: 5-8) bahwa menulis adalah kemampuan menyusun atau menegosiasikan buah pikiran, ide, gagasan, dan pengalaman dengan menggunakan bahasa tulis yang

baik dan benar. Dari pengertian menulis di atas, maka dapat diambil kesimpulan bahwa menulis adalah mengungkapkan ide, gagasan, pikiran, dan curahan hati dalam bentuk tulisan yang baik dan benar.

2. Tujuan Menulis

Setiap tulisan yang ditulis, pasti mempunyai kecenderungan tujuan yang disampaikan oleh penulisnya. Tujuan dari menulis adalah agar tulisan yang dibuat dapat dibaca dan dipahami dengan benar oleh orang lain yang mempunyai kesamaan pengertian terhadap bahasa yang dipergunakan (Suriamiharja via Akhadiyah, 1996: 26). Selain itu, menurut Suparno (2008: 87) tujuan yang ingin dicapai seorang penulis bermacam-macam sebagai berikut.

- a. Menjadikan pembaca ikut berpikir dan bernalar;
- b. Membuat pembaca tahu tentang hal yang diberitakan;
- c. Menjadikan pembaca beropini;
- d. Menjadikan pembaca mengerti;
- e. Membuat pembaca terpersuasi oleh isi karangan;
- f. Membuat pembaca senang dengan menghayati nilai-nilai yang dikemukakan seperti nilai kebenaran, nilai agama, nilai pendidikan, nilai sosial, nilai moral, nilai kemanusiaan dan nilai estetika. Berdasarkan beberapa pendapat tersebut, dapat disimpulkan bahwa tujuan menulis adalah menyampaikan gagasan, ide, atau pikiran ke pembaca agar pembaca dapat mengerti, ikut berpikir, dan terpersuasi oleh ide-ide penulis.

3. Manfaat Menulis

Kegiatan menulis memiliki banyak manfaat dalam kehidupan sehari-hari. Manfaat menulis menurut Suparno (2008: 14) sebagai berikut.

- a. Peningkatan kecerdasan;
- b. Pengembangan daya inisiatif dan kreativitas;
- c. Penumbuhan keberanian; dan
- d. Pendorong kemauan dan kemampuan mengumpulkan informasi.

Djuherli dan Suherli (2005: 125-126) mengutarakan ada empat manfaat sebagai berikut.

- a. Wadah untuk mengungkapkan pendapat dan perasaan batin sehingga dapat dipahami orang;
- b. Arena berlatih menyusun konsep dan kerangka berpikir secara ilmiah;
- c. Alat untuk menggali berbagai fosil ilmu yang masih terpendam; dan
- d. Untuk mengembangkan diri dalam melengkapi wawasan berpikir ilmunan.

Berdasarkan manfaat-manfaat yang dikemukakan maka kesimpulan tentang manfaat menulis sebagai berikut.

- a. berani mengungkapkan pikiran atau gagasan;
- b. sebagai wahana untuk menyampaikan ilmu;
- c. berlatih berani berpendapat secara tertulis.

4. Pengertian Teks

Halliday & Hasan (1992: 13-14) mengemukakan bahwa teks adalah bahasa yang berfungsi; maksudnya adalah bahasa yang sedang melaksanakan tugas tertentu dalam konteks situasi, yang berlainan dengan kata-kata atau kalimat-kalimat lepas yang mungkin dituliskan di papan tulis. Hal penting

mengenai sifat teks adalah bahwa teks pada dasarnya merupakan satuan makna meskipun jika ditulis teks tersebut terdiri dari kata-kata dan kalimat-kalimat. Makna-makna yang ingin disampaikan pada orang lain harus diungkapkan atau dikodekan dengan bunyi-bunyi atau lambang-lambang tulis agar dapat dikomunikasikan.

Lebih lanjut Halliday & Hasan (1992: 14) mengungkapkan bahwa teks merupakan produk, dalam arti bahwa teks itu merupakan keluaran (*output*), sesuatu yang dapat direkam dan dipelajari karena mempunyai susunan tertentu yang dapat diungkapkan dengan peristilahan yang sistematis. Teks juga merupakan proses, yaitu peristiwa timbal balik dalam suatu pertukaran makna. Dengan kata lain, terjadi proses pemilihan makna secara terus menerus ketika kita menerima dan memberi informasi.

Dalam rumusan lain, Halliday & Hasan (1992: 15) menjelaskan bahwa teks merupakan proses dan hasil dari makna sosial dalam konteks situasi tertentu. Konteks situasi dipadatkan dalam teks melalui hubungan yang sistematis antara lingkungan sosial dengan organisasi bahasa.

Teks tidak hanya berbentuk tulis, melainkan juga lisan. Mulyana (2005: 9) berpendapat bahwa teks merupakan esensi wujud bahasa. Dengan kata lain, teks direalisasikan atau diucapkan dalam bentuk 'wacana'. Van Dyk (*via* Mulyana, 2005: 9) mengatakan bahwa teks lebih bersifat konseptual. Dari sinilah kemudian berkembang pemahaman mengenai teks tulis dan teks lisan.

5. Teks Eksposisi

Knapp & Watkins (2005) mengkategorikan teks eksposisi ke dalam genre argumentasi. Teks eksposisi (paparan) didefinisikan oleh para ahli dengan

pelbagai sudut pandang teori. Namun demikian, substansi dari pengertian teks eksposisi tersebut kurang lebih sama. Akhadiah (1996: 127), paragraf eksposisi adalah karangan yang berusaha menerangkan atau menjelaskan sesuatu yang dapat memperluas pandangan atau pengetahuan seseorang.

Alwasilah (2005: 111) mendefinisikan teks eksposisi sebagai tulisan yang tujuan utamanya mengklarifikasi, menjelaskan, mendidik, atau mengevaluasi sebuah persoalan. Dalam paragraf eksposisi, penulis berniat untuk memberi informasi atau memberi petunjuk kepada pembaca. Di sini eksposisi mengandalkan strategi pengembangan alinea seperti lewat pemberian contoh, proses, sebab akibat, klasifikasi, definisi, analisis, komperasi dan kontras.

Sementara itu, Parera (1987: 5) mengatakan bahwa tulisan eksposisi bertujuan untuk memberikan informasi. Pengarang dan penulis berusaha memaparkan kejadian atau masalah agar pembaca dan pendengar memahaminya dan pengarang mempunyai sejumlah data dan bukti sehingga ia berusaha menjelaskan persoalan dan kejadian ini demi kepentingan sendiri. Berbeda dengan Parera, Hasani (2005: 30) mendefinisikan teks eksposisi adalah bentuk tulisan yang sering digunakan dalam menyampaikan uraian ilmiah dan tidak berusaha mempengaruhi pendapat pembaca.

Melalui eksposisi pembaca tidak dipaksa untuk menerima pendapat penulis, setiap pembaca boleh menolak dan menerima apa yang dikemukakan oleh penulis. Dari definisi oleh ahli di atas maka teks eksposisi adalah karangan yang berusaha menyampaikan sesuatu dengan tujuan memperluas pengetahuan seseorang secara informatif. Teks eksposisi sering digunakan dalam penulisan

uraian-uraian ilmiah dan tulisan yang berisi penjelasan maupun informasi. Pembaca tidak dipaksa untuk menerima pendapat penulis, tetapi setidaknya pembaca mengetahui bahwa penulis berpendapat demikian. Jadi, paragraf eksposisi adalah suatu karangan yang berbentuk paparan, yang berusaha menjelaskan sesuatu.

a. Ciri-Ciri Karangan Eksposisi

Karangan eksposisi merupakan karangan yang memiliki tujuan untuk memberikan informasi kepada pembacanya. Dalam hal ini karangan eksposisi memiliki ciri-ciri dan di sini kita akan memaparkan beberapa ciri-ciri karangan eksposisi dari beberapa ahli. Menurut Hasani (2005: 31), ciri-ciri karangan eksposisi sebagai berikut.

- 1) Penjelasannya bersifat informatif;
- 2) Pembahasan masalahnya bersifat objektif;
- 3) Penjelasannya disertakan dengan bukti-bukti yang konkret (tidak mengada-ada); dan
- 4) Pembahasannya bersifat logis atau sesuai dengan penalaran.

Menurut Keraf (1984: 4) ciri-ciri karangan eksposisi sebagai berikut.

- 1) Tujuan maupun gaya penulisannya bersifat informatif;
- 2) Keputusan bersifat objektif; dan
- 3) Bahasa dalam pembahasannya bersifat logis.

c. Skematik Teks Eksposisi

Berikut ini merupakan skematik atau struktur pembangun teks eksposisi.

- 1) Tesis (pernyataan pendapat yang terdiri dari sudut pandang pribadi);

- 2) Argumentasi (pendapat yang dikuatkan dengan “elaborasi” atau (alasan penguat); dan
- 3) Penguatan kembali (penguatan kembali pernyataan).

d. Perbedaan Eksposisi dan Argumentasi

Keraf (1981: 4-5) mengemukakan perbedaan eksposisi dan argumentasi dalam lima hal, yaitu sebagai berikut.

a) Tujuan

Eksposisi hanya berusaha menjelaskan atau menerangkan suatu pokok persoalan, sebaliknya argumentasi berusaha untuk membuktikan kebenaran dari suatu pokok persoalan.

b) Keputusan Pembaca

Dalam tulisan eksposisi, penulis menyerahkan keputusan sepenuhnya kepada pembaca. Pembaca yang mengolah apa yang disampaikan penulis tidak menjadi masalah karena penulis hanya bermaksud untuk menyalurkan apa yang ada dipikirannya dan orang lain sudah mengetahui hal itu. Sebaliknya dalam argumentasi, penulis ingin mengubah pandangan pembaca. Ia berusaha agar pembaca percaya akan uraiannya dan sekaligus meninggalkan pendapat mereka yang lama dan menerima pendapat yang baru. Penulis selalu mengharapkan sesuatu yang pasti, yaitu pembaca akan sependapat dengan penulis.

c) Gaya Penulisan

Tulisan eksposisi cenderung menggunakan gaya yang bersifat informatif, yaitu gaya yang berusaha sejelas mungkin untuk menguraikan objeknya sehingga pembaca dapat menangkap apa yang dimaksud penulis. Sementara itu,

argumentasi menggunakan gaya penulisan yang bersifat meyakinkan. Gaya ini sangat diperlukan untuk meyakinkan pembaca akan kebenaran uraian penulis sehingga dalam argumentasi tidak boleh ada kesan keragu-raguan mengenai persoalan yang dikemukakan.

d) Gaya Bahasa

Gaya penulisan yang dipakai juga mempengaruhi bahasa dan gaya bahasa yang digunakan penulis dalam tulisannya. Bahasa yang digunakan dalam eksposisi adalah bahasa berita tanpa rasa subjektif dan emosional. Penulis sama sekali tidak berusaha untuk membangkitkan emosi pembaca. Sebaliknya bahasa argumentasi bersifat rasional dan objektif. Sebenarnya perbedaan yang dikemukakan di sini menjadi kabur, karena ‘tanpa rasa subjektif dan emosional’ juga dapat diartikan sebagai ‘objektif’. Hanya saja, dalam hal ini yang membedakan tulisan eksposisi dan argumentasi terletak pada derajat objektivitasnya.

e) Cara Menggunakan Fakta

Pada eksposisi fakta-fakta dipakai sebagai alat konkretisasi, yaitu membuat rumusan dan kaidah yang dikemukakan itu lebih konkret. Sebaliknya fakta dalam argumentasi merupakan jelas atau nyata (evidensi), yaitu bahan pembuktian sehingga kelemahan dalam menyodorkan fakta dan merangkaikan fakta akan menggagalkan usaha penulis untuk mempengaruhi sikap dan pendapat pembaca.

6. Pengertian Multimedia Pembelajaran

Menurut Soeparno (1988: 1), media adalah suatu alat yang dipakai sebagai saluran untuk menyampaikan suatu pesan atau informasi dari suatu

sumber (guru) kepada penerimanya (siswa). Pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut berupa sejumlah kemampuan yang perlu dikuasai oleh para siswa. Kustandi (2011: 9) mengemukakan bahwa media pembelajaran adalah alat yang dapat membantu proses belajar mengajar dan berfungsi untuk memperjelas makna pesan yang disampaikan sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran dengan lebih baik dan sempurna.

Sudjana (2010: 2) mengemukakan bahwa dengan media pembelajaran dapat mempertinggi proses belajar siswa dalam pembelajaran yang pada gilirannya diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapainya. Adapun manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu (1) pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar; (2) bahan yang digunakan dalam pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh para siswa, dan memungkinkan siswa menguasai tujuan pembelajaran lebih baik; (3) metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga; (4) siswa lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan; dan lain-lain.

Tujuan utama penggunaan media dalam pembelajaran yaitu agar pesan atau informasi yang dikomunikasikan tersebut dapat diserap semaksimal mungkin oleh para siswa. Penggunaan media diharapkan dapat memperkonkretkan informasi yang diinformasikan sehingga informasi tersebut diharapkan dapat

diserap semaksimal mungkin oleh si penerima informasi (Soeparno, 1988: 5-6). Oemar (2007: 56) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan membawa pengaruh psikologis pada siswa.

Selain membangkitkan motivasi dan minat belajar, penggunaan media pembelajaran juga dapat pengaruh-pengaruh psikologis terhadap siswa. Selain itu, media pembelajaran juga dapat membantu siswa meningkatkan pemahaman, menyajikan data dengan menarik dan terpercaya, memudahkan penafsiran data, memadatkan informasi, serta membangkitkan motivasi dan minat siswa dalam belajar.

7. Manfaat Media Pembelajaran

Menurut Sudjana dan Riva'i (via Kustandi, 2011: 25), terdapat berbagai manfaat media pembelajaran dalam proses belajar siswa, yaitu sebagai berikut.

- a. Pembelajaran akan lebih menarik perhatian siswa sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar;
- b. Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh siswa dan kemungkinannya menguasai dan mencapai tujuan pembelajaran;
- c. Metode mengajar akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal melalui penuturan kata-kata oleh guru sehingga siswa tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi kalau guru mengajar pada setiap jam pelajaran;

- d. Siswa dapat lebih banyak melakukan kegiatan belajar sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, memerankan, dan lain-lain.

Oemar (2007: 57) mengemukakan adanya manfaat media pembelajaran, yaitu (1) meletakkan dasar-dasar yang konkret untuk berpikir; (2) memperbesar perhatian siswa; (3) meletakkan dasar-dasar yang penting untuk perkembangan belajar sehingga membuat pelajaran lebih mantab; (4) memberikan pengalaman nyata yang dapat menumbuhkan kegiatan berusaha sendiri dikalangan siswa; (5) menumbuhkan pemikiran yang teratur dan kontinyu, terutama melalui gambar hidup; (6) membantu tumbuhnya pengertian yang tidak mudah diperoleh dengan cara lain, dan membantu efisiensi serta keragaman yang lebih banyak dalam belajar.

Sementara itu, Sanaky (2011: 6) mengemukakan adanya fungsi media pembelajaran, yaitu (1) menghadirkan objek sebenarnya dan objek yang langka, (2) membuat duplikasi dari objek yang sebenarnya; (3) membuat konkret suatu konsep yang abstrak; (4) memberikan kesamaan persepsi; (5) mengatasi hambatan waktu, tempat, jumlah, dan jarak; (6) menyajikan ulang informasi secara konsisten; (7) memberi suasana belajar yang tidak tertekan, santai, dan menarik sehingga dapat mencapai tujuan pembelajaran.

8. Adobe Flash Player 10

Adobe Flash adalah program untuk membuat dan memanipulasi grafik dan animasi. Perangkat lunak ini adalah salah satu program yang paling umum digunakan untuk membuat halaman *website* animasi, video player dan aplikasi

audio *streaming*. Hasil aplikasi yang dikembangkan dengan Adobe Flash berekstensi Shockwave Flash (.SWF) (John, 2005).

John (2005) mengungkapkan bahwa Adobe Flash merupakan sebuah program yang didesain khusus oleh Adobe dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *website* yang interaktif dan dinamis. *Flash* didesain dengan kemampuan untuk membuat animasi 2 dimensi yang handal dan ringan sehingga *flash* banyak digunakan untuk membangun dan memberikan efek animasi pada laman, CD interaktif, dan yang lainnya. Selain itu, aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi logo, film, permainan, pembuatan navigasi pada situs laman, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif isian, kartu elektronik, *screen saver*, dan pembuatan aplikasi-aplikasi laman lainnya.

Dalam *flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing*, dan dapat memasukkan video lengkap dengan fasilitas *playback* FLV. Keunggulan yang dimiliki oleh *Flash* ini adalah mampu diberikan sedikit kode pemrograman baik yang berjalan sendiri untuk mengatur animasi yang ada di dalamnya atau digunakan untuk berkomunikasi dengan program lain seperti *HTML*, *PHP*, dan *database*. Melalui pendekatan XML, *flash* dapat dikolaborasikan dengan laman karena mempunyai keunggulan secara ukuran *file output*.

a. Sejarah Awal

Sejarah perkembangan Adobe Flash Player bermula pada tahun 1980-an di Amerika Serikat (John, 2005). Pengembang Adobe Flash Player adalah Johnatan. Sebelum mengembangkan aplikasi berbantuan komputer itu Johnatan mengajukan dan mengikutsertakan programnya yang dikenal sebagai *Super Paint* dalam pameran sains sekolah. Dengan proyek pribadinya itu Johnatan berhasil memenangkan kompetisi di pameran sains sekolah sehingga membuatnya menarik perhatian bagi pengembang *software* lokal bernama Charlie Jackson. Jackson sedang dalam proses memulai sebuah perusahaan yang dikenal sebagai Silicon Pantai Software yang akan menghasilkan program untuk jenis komputer Macintosh. Dengan sedikit dana yang tersedia untuk mempekerjakan para pengembang berpengalaman, Johnatan diminta untuk membantu menciptakan dan mengembangkan program-program lainnya.

b. Peluncuran *Future Wave*

Lebih lanjut John (2005) mengemukakan bahwa Johnatan bekerja di Silicon Beach sampai akhir kuliah. Berkat bantuan Charlie Jackson, Johnatan mengembangkan sejumlah permainan komputer untuk perusahaan, termasuk yang populer "*Dark Castle*" dan juga sebuah program ilustrasi yang disebut *Intellidraw*. Dengan menggunakan keterampilan grafis animasinya, Johnatan tekun dalam mengembangkan program-programnya. Selain itu, ketika Johnatan sudah berkarir cukup lama, dia memutuskan untuk memulai perusahaannya sendiri dan membuat perangkat lunak untuk komputer pena atau pen (sebuah tablet elektronik yang bisa dipakai untuk menulis dengan pena khusus). Johnatan

mendirikan *Future Wave Software* pada Januari 1993 dan mengembangkan *Smart Sketch*. Program ini memungkinkan pengguna untuk menggambar secara elektronik pada komputer.

c. Membuat Flash

Pada tahun 1995, para pengembang di *Future Wave* menyadari potensi untuk menggunakan animasi *Smart Sketch* sebagai alat. Pada waktu itu, Internet dan *World Wide Web* adalah konsep yang relatif baru. Johnatan dan timnya menambahkan fitur animasi dan *Java* pada *Smart Sketch* dan menamainya sebagai *Future Splash Animator*. Program ini merupakan versi pertama dari program Flash yang kita gunakan saat ini. Sebelum peluncuran *Future Splash*, Johnatan memutuskan untuk lebih sukses jika bermitra dengan perusahaan yang lebih besar. Dia berbicara dengan Adobe dan *Fractal Designs*.. Di musim panas 1996, unit pertama *Future Splash Animator* terjual kepada publik (John, 2005).

d. Adobe

Future Splash animator yang begitu sukses di pasar komputer dan Microsoft mendekati para pengembang hanya dalam beberapa bulan dari rilis program tersebut. *Microsoft* merencanakan versi online dari MSN dan percaya bahwa *Future Splash* akan memberikan kualitas grafis terhalus dan tertinggi. *Disney Online* juga menggunakan program tersebut untuk mengembangkan situs web mereka. Pada bulan November 1996, Adobe menawarkan untuk membeli program hasil pengembangan Johnatan. Selain itu, Adobe memendekkan nama produk tersebut menjadi Flash dan mempekerjakan Jonathan sebagai *Technology Vice President*.

Selama dekade berikutnya, Adobe merilis versi delapan Flash. Pada tahun 2005, program ini sudah dilengkapi dengan berbagai fitur atau *tool* untuk melakukan *streaming* musik dan video dan secara luas digunakan untuk berbagai aplikasi animasi dan grafis. Pada akhir tahun 2005, sistem Adobe mengakuisisi Adobe, termasuk program *Flash* mereka yang telah berjalan lebih dari satu dekade sebelumnya. Pada tahun 2007, Adobe meluncurkan versi baru yang dikenal sebagai *Flash CS3*, yang dimulai sebagai bagian dari *Adobe Creative Suite paket* (John, 2005).

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Model Penelitian

Model penelitian ini menggunakan pendekatan penelitian pengembangan (*Research and Development*). Produk yang dikembangkan adalah media interaktif berbasis *Adobe Flash Player 10*.

B. Prosedur Pengembangan

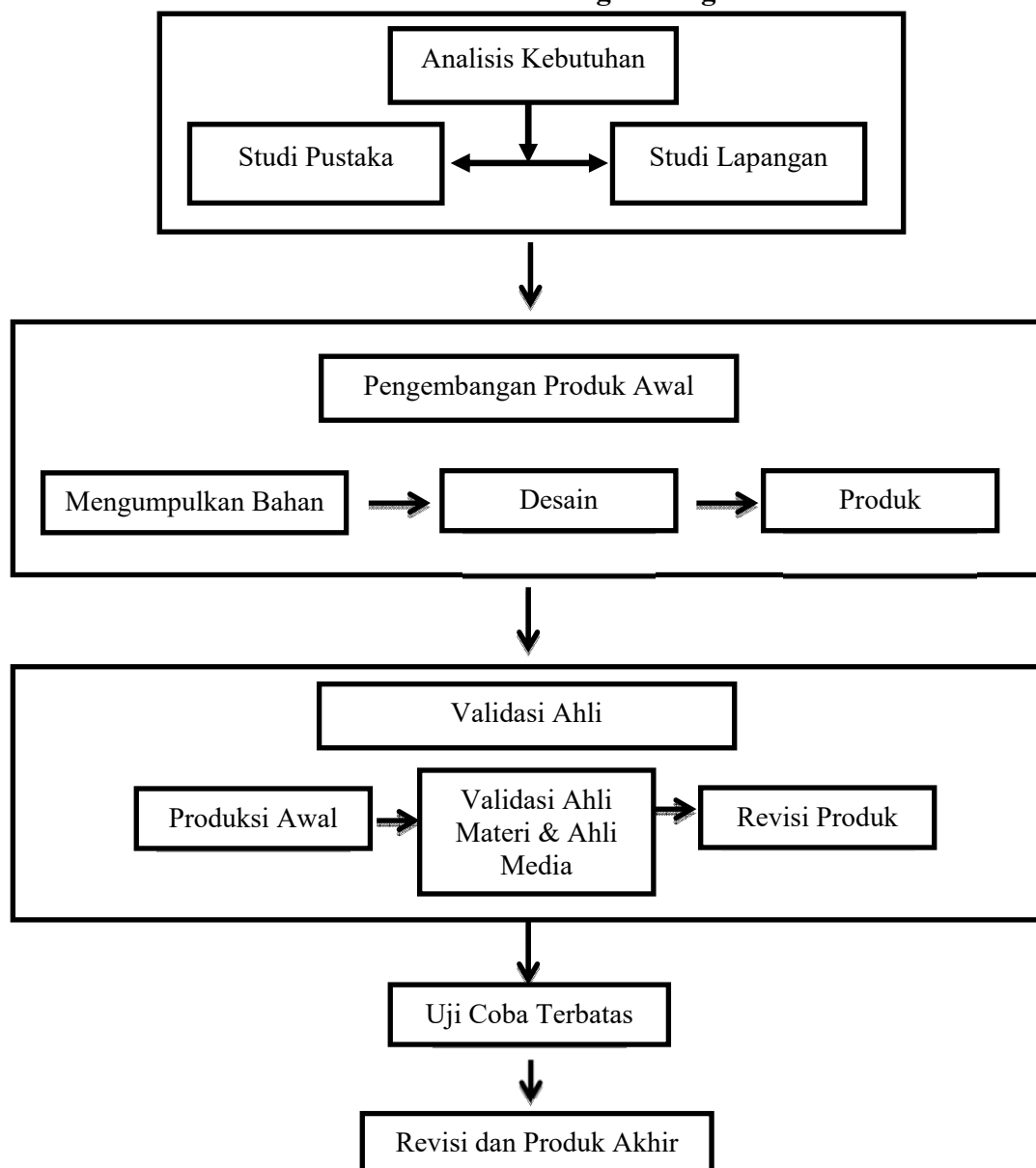
Borg & Gall (1983: 775) menyampaikan empat strategi penelitian dan pengembangan sebagai berikut. (1) *Research and information* (penelitian dan pengumpulan informasi) pengukuran kebutuhan, kajian literatur, penelitian dalam skala kecil, dan pertimbangan-pertimbangan dalam segi nilai; (2) *Planning* (perencanaan), menyusun rencana penelitian: meliputi kemampuan-kemampuan yang diperlukan dalam pelaksanaan penelitian, rumusan tujuan yang hendak dicapai dengan penelitian tersebut, desain atau langkah-langkah penelitian; (3) *Develop Preliminary Form of Product* (pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi); dan (4) *Preliminary Field Testing* (uji coba lapangan awal pada suatu sekolah dengan 6-12 subjek uji coba).

Dari langkah-langkah penelitian pengembangan di atas dapat dimodifikasi menjadi beberapa tahap sebagai berikut.

1. Analisis Kebutuhan;
2. Desain Produk;

3. Validasi Ahli dan Revisi;
4. Produksi;
5. Uji Validasi dan Revisi;
6. Uji Terbatas;
7. Pemanfaatan dan Penyebaran.

Gambar 1: Skematik Pengembangan Produk



C. Desain Uji Coba

Uji coba produk ini dilakukan dalam tiga tahap. Tahap pertama adalah validasi materi dan media. Validator media dipercayakan pada dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan dan validator materi dari dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang dianggap pakar menulis teks eksposisi. Hasil dari validasi ini kemudian direvisi sesuai dengan berbagai masukan yang disampaikan oleh validator media dan materi. Setelah itu, memasuki tahap kedua yakni uji coba praktisi (dua guru) dan uji terbatas dengan tiga puluh empat subjek. Dari uji praktisi dan uji terbatas, selanjutnya masuk tahap ketiga yakni perevisian produk. Setelah produk direvisi berdasarkan uji terbatas, maka produk siap disebarluaskan.

D. Subjek Uji Coba

Subjek uji coba dalam penelitian ini adalah ahli (media dan materi), guru bahasa Indonesia, dan siswa. Ketiga subjek uji coba tersebut memiliki peran masing-masing sebagai berikut. *Pertama*, peran ahli (media dan materi) adalah memberi nilai, komentar, maupun saran yang berkaitan dengan keilmuan teoretis pada materi dan media sehingga produk yang dikembangkan oleh peneliti memiliki kebenaran ilmiah. *Kedua*, peran guru dalam penelitian ini adalah sebagai penilai media pembelajaran dalam perspektif praktisi. Guru juga memberikan komentar maupun saran mengenai media tersebut. *Ketiga*, peran siswa yakni penilai sekaligus pemberi komentar dalam perspektif pengguna media. Ketiga peran subjek uji coba tersebut saling berkaitan dalam proses pengembangan media pembelajaran.

E. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini terdiri dari data kualitatif dan kuantitatif. Data kualitatif berupa pedoman wawancara untuk guru dan siswa. Data kuantitatif berupa angket pertanyaan untuk ahli (media dan materi), guru, maupun siswa. Data kuantitatif ini berupa nilai dengan kategori Sangat Baik (5), Baik (4), Cukup Baik (3), Kurang Baik (2), dan Sangat Kurang Baik (1). Berikut konversi dalam bentuk skala Likert (Sugiyono, 2009: 93).

Tabel 1: Konversi data kuantitatif ke data kualitatif

Data Kuantitatif	Rentang	Data Kualitatif	Interval Skor	Nilai
5	$X > X_i + 1,80 S_{bi}$	Sangat Baik	$4,20 < X$	A
4	$X_i + 0,60 S_{bi} < x \leq X_i \pm 0,80 S_{bi}$	Baik	$3,40 < X \leq 4,20$	B
3	$X_i - 0,60 S_{bi} < x \leq X_i \pm 0,60 S_{bi}$	Cukup Baik	$2,60 < X \leq 3,40$	C
2	$X_i - 1,80 S_{bi} < x \leq X_i - 0,60 S_{bi}$	Kurang Baik	$1,80 < X \leq 2,60$	D
1	$X \leq X_i - 1,80 S_{bi}$	Sangat Kurang Baik	$X \leq 1,80$	E

Keterangan

$X_i = \frac{1}{2}$ (Skor Maks. + Skor Min)

$S_{bi} = \frac{1}{6}$ (Skor Maks. + Skor Min)

F. Instrumen Pengumpulan Data

Instrumen yang digunakan untuk mengumpulkan data pada penelitian ini berupa angket pertanyaan untuk ahli (media dan materi), guru, dan siswa.

1. Instrumen Pengumpulan Data untuk Ahli Media

Penilaian kualitas media oleh ahli media yakni menggunakan angket yang terdiri dari dua aspek penilaian: aspek tampilan dan pemrograman. Pada aspek tampilan terdapat dua belas indikator penilaian yang dijabarkan sebagai berikut.

- a. Ketepatan pemilihan latar media;
- b. Ketepatan pemilihan musik;
- c. Ketepatan pemilihan huruf;
- d. Pemilihan warna yang menarik;
- e. Ukuran huruf;
- f. Warna huruf;
- g. Bahasa yang baik dan benar;
- h. Bentuk dan letak navigasi konsisten diseluruh isi program;
- i. Kualitas tampilan video;
- j. Ketepatan tipografi;
- k. Tombol navigasi pada multimedia mudah dipahami;
- l. Tombol navigasi pada multimedia mudah digunakan.

Selain aspek tampilan, terdapat pula aspek pemrograman yang terdiri dari 5 indikator penilaian sebagai berikut.

- a. Multimedia pembelajaran bersifat interaktif dalam membantu memahami materi yang diajarkan
- b. Kejelasan petunjuk penggunaan;
- c. Kejelasan alur media;
- d. Program multimedia sederhana dalam pengoperasiannya;
- e. Efisiensi teks.

2. Instrumen Pengumpulan Data untuk Ahli Materi

Penilaian kualitas materi oleh ahli materi yakni menggunakan angket yang terdiri dari dua aspek penilaian: aspek kualitas pembelajaran dan isi. Pada aspek kualitas pembelajaran terdapat empat indikator penilaian yang dijabarkan sebagai berikut.

- a. Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar;
- b. Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar;
- c. Program dalam pembelajaran mempunyai topik yang jelas;
- a. Rumusan materi sesuai dengan Kurikulum 2013.

Selain aspek kualitas pembelajaran, terdapat pula aspek isi yang terdiri dari sembilan indikator penilaian sebagai berikut.

- a. Isi materi mempunyai konsep benar dan tepat;
- b. Kedalaman materi;
- c. Kejelasan konsep;
- d. Memiliki soal contoh;
- e. Kecocokan soal dengan materi;
- f. Pemahaman latihan;

- g. Bahasa yang digunakan mudah dimengerti;
- h. Pengorganisasian latihan sudah sistematis;
- i. Soal latihan bervariasi.

3. Instrumen Pengumpulan Data untuk Guru

Penilaian kualitas materi maupun media pembelajaran oleh guru yakni menggunakan angket yang terdiri dari dua aspek penilaian: aspek tampilan, aspek materi, aspek pembelajaran, dan aspek kualitas pembelajaran. Pada aspek tampilan terdapat delapan indikator penilaian yang dijabarkan sebagai berikut.

- a. Kejelasan teks;
- b. Kejelasan petunjuk penggunaan;
- c. Kejelasan gambar;
- d. Kejelasan ikon/tombol;
- e. Musik menarik dan variatif;
- f. Warna tampilan menarik;
- g. Adanya gambar animasi/tokoh penunjang;
- a. Adanya video penunjang.

Selain aspek tampilan, terdapat pula aspek materi yang terdiri dari empat indikator penilaian sebagai berikut.

- a. Kejelasan materi;
- b. Kelugasan bahasa;
- c. Materi dapat dipahami;
- d. Adanya materi yang sukar dan mudah;

Selain aspek tampilan dan materi, terdapat pula aspek pembelajaran yang terdiri dari 4 indikator penilaian sebagai berikut.

- a. Materi media mudah dipahami;
- b. Materi menarik;
- c. Kejelasan petunjuk mengerjakan soal;
- d. Adanya evaluasi pembelajaran;
- e. Adanya motivasi untuk membangkitkan semangat.

Selain aspek tampilan, materi, dan pembelajaran terdapat pula aspek kualitas pembelajaran yang terdiri dari empat indikator penilaian sebagai berikut.

- a. Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar;
- b. Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar;
- c. Program dalam pembelajaran memunyai topik yang jelas;
- d. Rumusan materi sesuai dengan Kurikulum 2013.

4. Instrumen Pengumpulan Data untuk Siswa

Penilaian kualitas materi maupun media pembelajaran oleh siswa yakni menggunakan angket yang terdiri dari tiga aspek penilaian: aspek tampilan, aspek materi, dan aspek pembelajaran. Pada aspek tampilan terdapat enam indikator penilaian yang dijabarkan sebagai berikut.

- a. Kejelasan teks;
- b. Kejelasan petunjuk penggunaan;
- c. Kejelasan gambar;
- d. Kejelasan ikon/tombol;
- e. Musik menarik dan variatif;

f. Warna tampilan menarik.

Selain aspek tampilan, terdapat pula aspek materi yang terdiri dari empat indikator penilaian sebagai berikut.

- a. Kejelasan materi;
- b. Kelugasan bahasa;
- c. Materi dapat dipahami;
- d. Adanya materi yang sukar dan mudah.

Selain aspek tampilan dan materi terdapat pula aspek pembelajaran yang terdiri dari kelima indikator penilaian sebagai berikut.

- a. Materi media mudah dipahami;
- b. Materi menarik;
- c. Kejelasan petunjuk mengerjakan soal;
- d. Adanya evaluasi pembelajaran;
- a. Adanya motivasi untuk membangkitkan semangat.

G. Uji Validitas Instrumen

Langkah-langkah uji validitas instrumen di antaranya (1) instrumen perlu diuji terlebih dahulu validitasnya; (2) pengujian instrumen itu diupayakan agar dapat mengukur aspek-aspek yang harus disiapkan; (3) pengujian tersebut dilakukan oleh ahli atau pakar (*expert judgement*) terhadap aspek-aspek yang tercantum pada instrumen. (4) pada tahap terakhir ini pakar atau ahli menganalisis hasil penilaiannya.

H. Teknik Analisis Data

Dalam penelitian ini terdapat teknik analisis data yang dilakukan dengan 2 tahap sebagai berikut.

1. Mengonversikan Nilai Kategori Menjadi Skor Penilaian

Menurut Sugiyono (2011: 91-94) penilaian yang berupa kategori-kategori nilai diubah (konversi) menjadi skor penilaian secara keseluruhan. Penilaian tersebut menggunakan skala Likert dengan skala 1-5. Berikut ini dipaparkan kriteria pengonversian nilai kategori ke dalam skor penilaian dalam pertanyaan angket oleh ahli (media dan materi), guru, dan siswa.

Sangat Baik	(SB)	diberi skor 5
Baik	(B)	diberi skor 4
Cukup Baik	(CB)	diberi skor 3
Kurang Baik	(KB)	diberi skor 2
Sangat Kurang Baik	(KB)	diberi skor 1

2. Mencari Skor dengan Format Persentase

Dalam menganalisis skor yang ada dilakukan penghitungan dengan cara pembagian skor ideal untuk seluruh item dan dikalikan dengan 100% (Sugiyono, 2011: 95). Dengan penghitungan tersebut diperoleh skor keseluruhan yang berbentuk presentase. Berikut penghitungan secara matematis.

$$\text{Presentase tingkat penilaian: } \frac{\sum \text{skor yang diperoleh dari peneliti}}{\sum \text{skor ideal seluruh item}} \times 100\%$$

I. Penelitian yang Relevan

Penelitian dan pengembangan pembelajaran berbasis komputer telah banyak dilakukan oleh mahasiswa S-1. Penelitian yang relevan di antaranya penelitian Rospita Nur Fazriyah (2014) yang berbentuk skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Instruksional Jigsaw Puzzle berbasis Adobe Flash CS 5 untuk pembelajaran menulis cerita pendek kelas VII kurikulum 2013”. Terdapat kesamaan penelitian, yakni: (1) Rospita adalah subjek penelitian dan (2) subjek penelitian Rospita adalah guru dan siswa kelas VII SMP. Selain kesamaan, terdapat perbedaan di antaranya: (1) fokus penelitian Rospita adalah menulis cerpen, sedangkan fokus dalam penelitian ini adalah menulis teks eksposisi dan (2) aplikasi media pembelajaran Rospita adalah Adobe Flash versi CS 5, sedangkan aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Adobe Flash versi 10.

Selain itu, terdapat relevansi dengan penelitian Dienur Ainuzzaman yang berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Berbasis Adobe

Flash Pro CS5 pada Siswa Kelas VII Kurikulum 2013”. Terdapat kesamaan penelitian, yakni: (1) Dienur adalah subjek penelitian dan (2) subjek penelitian Dienur adalah guru dan siswa kelas VII SMP. Selain kesamaan, terdapat perbedaan penelitian: (1) fokus penelitian Dienur adalah menulis eksplanasi, sedangkan fokus dalam penelitian ini adalah menulis teks eksposisi dan (2) aplikasi media pembelajaran Dienur adalah Adobe Flash versi CS 5, sedangkan aplikasi media pembelajaran yang dikembangkan dalam penelitian ini adalah Adobe Flash versi 10.

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian dan pengembangan yang telah dilakukan dari bulan Januari-Maret 2015 menghasilkan sebuah produk berupa Media Pembelajaran Teks Eksposisi. Produk yang dihasilkan dikemas dalam bentuk CD (*compact disc*) yang bersifat interaktif, yaitu dapat digunakan secara klasikal oleh guru ketika pembelajaran bahasa Indonesia di dalam kelas atau siswa secara mandiri dengan bantuan perangkat komputer yang telah diinstal aplikasi *Adobe Flash Player 10*. Selain penyebaran media dengan menggunakan CD, dapat pula disebarakan melalui bantuan alat penyimpanan berupa *Flash Disk* atau blog di internet. Namun demikian, bila penyebaran media hendak diunggah di blog, perlu dilakukan partisi media supaya kapasitasnya tidak terlalu besar sehingga mudah diunduh.

Penelitian dan pengembangan atau *Research and Development (R and D)* yang dilakukan mengacu pada prosedural pengembangan Borg dan Gall yang telah disederhanakan hanya pada batas langkah uji produk terbatas. Alasan pelaksanaan pengembangan secara ringkas dalam enam langkah, dilandasi adanya keterbatasan waktu dan biaya yang dimiliki oleh peneliti.

1. Gambaran Awal Penggunaan Media Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi

Dari hasil wawancara dengan dua guru bahasa Indonesia dan siswa kelas VII di SMP Negeri 9 Yogyakarta didapatkan beberapa informasi mengenai gambaran awal penggunaan media pembelajaran menulis teks eksposisi selama

pembelajaran di sana. Adapun poin-poin gambaran awal penggunaan media pembelajaran menulis teks eksposisi sebagai berikut. *Pertama*, pembelajaran teks eksposisi di SMP Negeri 9 Yogyakarta masih menggunakan buku teks dari pemerintah pusat. Guru cenderung menggunakan buku tersebut sebagai media utama dalam penyampaian materi, tanpa ada inovasi lain dengan menggunakan metode pembelajaran mutakhir.

Kedua, dikarenakan oleh pembelajaran teks eksposisi yang masih berkuat pada buku teks, siswa cenderung pasif dalam menerima materi. Pada kondisi tersebut siswa kurang mandiri dan mengaktualisasikan dirinya di tengah proses pembelajaran di kelas. Hal itu disebabkan oleh terbatasnya buku teks yang disediakan oleh pemerintah untuk siswa secara merata. *Ketiga*, selain penyampaian materi dengan menggunakan buku teks, guru juga menginisiasi proses pembelajaran dengan menggunakan lcd proyektor. Meski demikian, guru masih memindai materi teks eksposisi dalam buku teks ke dalam aplikasi *power point*. Namun, menurut pengakuan siswa yang menerima materi teks eksposisi, guru yang presentasi menggunakan *power point* malah cenderung ceramah (satu arah).

Keempat, guru mengakui minimnya media pembelajaran yang dapat mengaktualisasikan kemampuan siswa dalam menulis teks eksposisi. Kecenderungan guru untuk menyampaikan materi secara teoretis yang mengarah pada pengetahuan kognitif lebih dominan daripada pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk terampil menulis eksposisi. Hal itu didasarkan pada

belum adanya media pembelajaran yang memuat pengetahuan teoretis dan mengarahkan siswa untuk terampil menulis eksposisi secara mandiri dan menarik.

2. Langkah-Langkah Pengembangan Multimedia Adobe Flash Player 10 untuk Pembelajaran Keterampilan Menulis Teks Eksposisi

Berikut dijelaskan langkah-langkah dalam pengembangan. *Pertama*, analisis kebutuhan dalam penyusunan media berdasarkan tujuan dan isi pembelajaran sehingga memiliki tujuan instruksional umum yang hendak dicapai. Pada tahap pertama ini dilakukan analisisprogram, spesifikasi media, dan kerja. Tujuan analisis program pada tahap pertama tersebut supaya siswa mampu: memahami teks eksposisi, membedakan teks eksposisi dengan teks deskripsi, menangkap makna teks eksposisi, menyusun teks eksposisi, dan menelaah serta merevisi teks eksposisi.

Selain itu, tujuan analisis spesifikasi media adalahmengetahui persyaratan minimal sebuah perangkat untuk dapat mengakses program media pembelajaran teks eksposisi. Program media pembelajaran ini dapat bekerja dalam perangkat lunak dan perangkat keras yang direkomendasikan padasistem operasi *Microsoft Windows XP* atau lebih tinggi, prosessor minimal *Intel Pentium IV*, danRAM *512 MB* atau lebih tinggi.

Selain tujuan analisis program dan spesifikasi media, berikutnya tujuan analisis kerja yang didasarkan olehkemampuan program multimedia pembelajaran dalam beroperasi. Tahap ini terkait dengan fungsi-fungsi tombol yang ada pada media pembelajaran. Analisis kerja, yaitu sebagai berikut:ketika program dijalankan tampilan program akan langsung tampilan penuh/selayar. Halaman ini mengindikasikan bahwa program telah siap dijalankan karena halaman ini adalah

halaman utama. Halaman utama merupakan tampilan pembuka sebelum masuk ke menu pilihan. Di dalam halaman ini terdapat judul media pembelajaran “Berkenalan dengan Eksposisi Bahasa Indonesia”, identitas pengembang media, pengatur latar musik, dan tombol melanjutkan ke menu berikutnya.

Kedua, desain produk yang hendak dikembangkan. Desain produk yang dibuat ini disusun dalam bentuk skematik konsep dasar. Skematik konsep dasar ini merupakan rancangan tampilan yang mendeskripsikan fungsi dari fitur-fitur yang disediakan pada suatu aplikasi yang dibuat secara rinci dan tepat. Di dalam skematik, kerangka pikir media dideskripsikan dan direncanakan melalui tulisan, gambar, animasi, dan suara.

Ketiga, tahap produksi media pembelajaran berdasarkan rancangan yang diperoleh pada tahap desain sehingga dihasilkan sebuah media pembelajaran interaktif yang hendak digunakan. Pembuatan tampilan animasi dan gambar dalam media pembelajaran interaktif ini memanfaatkan program perangkat lunak *Adobe Flash Player 10*. *Keempat*, tahap uji validasi dan revisi. Tahap validasi media dan materi bertujuan untuk melihat aspek-aspek yang telah disusun sudah sesuai dengan standar teori yang ditunjukkan melalui indikator penilaian oleh ahli materi maupun media. Jika terdapat kekurangan atau kesalahan dilakukan revisi media maupun materi berdasarkan berbagai masukan yang ada.

Kelima, tahap uji produk yang dikembangkan. Pengujian produk ini dilakukan pada guru bahasa Indonesia sebagai praktisi dan siswa sebagai pengguna. Dilakukannya uji produk ini supaya mendapatkan penilaian, komentar, maupun saran dari praktisi di lapangan (guru) dan pengguna media (siswa)

sehingga didapatkannya masukan konstruktif dalam perbaikan media pembelajaran.

Keenam, tahap pemanfaatan dan penyebaran. Sebelum media disebarluaskan, media yang ekstensi *exe*.disatukan dalam satu folder. Setelah itu, folder media dimasukkan kedalam CD. Hal ini dilakukan untuk memudahkan penggunaan media untuk dioperasikan di komputer lain. Selain itu, dilakukan pemasangan aplikasi *Adobe Flash Player* di komputer supaya media dapat dioperasikan. Dengan melalui keenam tahap seperti yang disampaikan di atas, media dapat dioperasikan dan disebarluaskan.

3. Kelayakan Hasil Penelitian dan Pengembangan

Kelayakan media didapatkan dari validasi oleh ahli. Untuk validasi ahli dilakukan oleh satu ahli media dan satu ahli materi yang terdiri atas dosen dan seorang guru bahasa Indonesia.

a. Hasil Validasi dan Revisi Media Tahap 1

Validator media dalam penelitian ini ialah Ariyawan Agung, S.T. dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta. Penunjukan validator media didasarkan pada kredibilitas keilmuan Ariyawan Agung, S.T. sebagai pakar teknologi pendidikan.

1) Hasil Validasi Media Tahap 1

Berdasarkan masukan dari validator media berikut dipaparkan masukannya. Masukan tersebut dibuktikan dengan angket dengan skala Likert yang terdiri atas lima pilihan jawaban yang disimbolkan dengan angka 1-5. Berikut dipaparkan hasil validasi ahli media dalam bentuk tabel.

Tabel 2: Analisis Hasil Validasi Ahli Media Tahap 1

Tahap	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	%	Kategori
1	Tampilan	3,67	73%	Baik
	Pemrograman	3,20	64%	Cukup Baik
	Jumlah Rata-rata	3,43	69%	Baik

Aspek tampilan terdiri atas 12 indikator. Pada validasi tahap 1 skor terkecil 2 dan terbesar 5. Dengan demikian, rata-rata skor pada validasi media tahap 1 sebesar 3,67 dengan kategori baik. Aspek pemrograman terdiri atas 5 indikator. Pada validasi tahap 1 skor terkecil 2 dan terbesar adalah 4. Dengan demikian, rata-rata skor pada validasi media tahap 1 sebesar 3,20 dengan kategori cukup baik.

2) Revisi Media Tahap 1

Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator media, maka dilakukan berbagai perbaikan. Berikut adalah revisi berdasarkan saran dari ahli media pada tahap 1.

a) Revisi Aspek Tampilan 1

Validator media memberikan saran dalam aspek tampilan dengan masukan: pengatur musik di halaman utama, navigasi belum konsisten penggunaan ikon supaya mewakili maksud media. *Pertama*, hasil sebelum dan sesudah revisi pengatur musik di halaman utama.



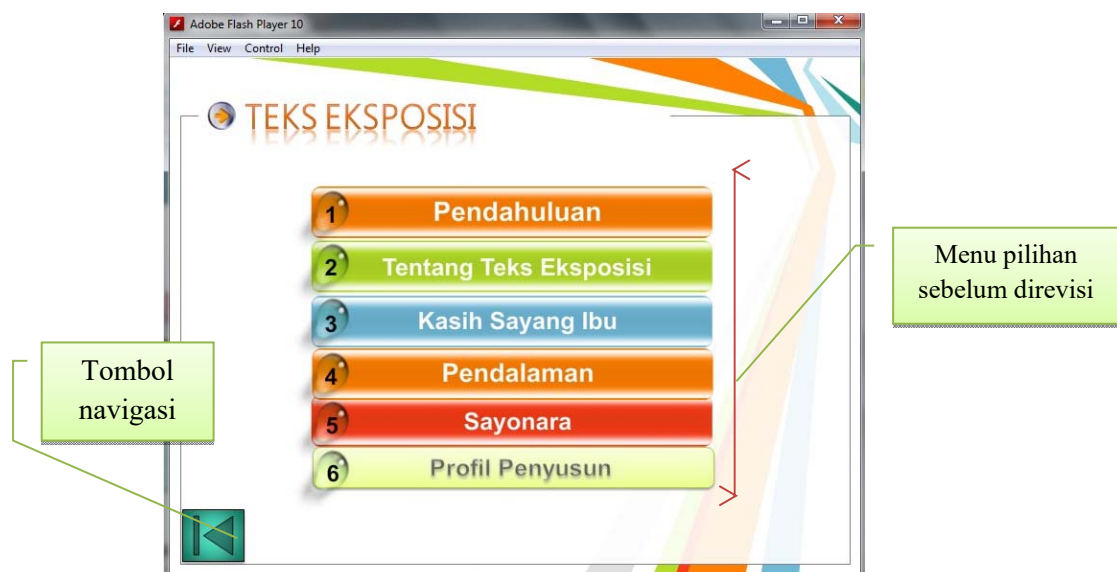
Gambar 2: Tampilan awal media pembelajaran sebelum revisi pengatur musik latar

Sebelum revisi 1, tidak ada pengatur musik di halaman utama “Cakrawala Bahasa Indonesia”. Sebelumnya, latar musik diatur secara otomatis dengan dimuali saat media dibuka. Namun, hal tersebut dinilai oleh validator media kurang interaktif dengan pengguna. Oleh sebab itu, berikut ini dipaparkan tampilan hasil revisi pengatur musik di halaman utama.



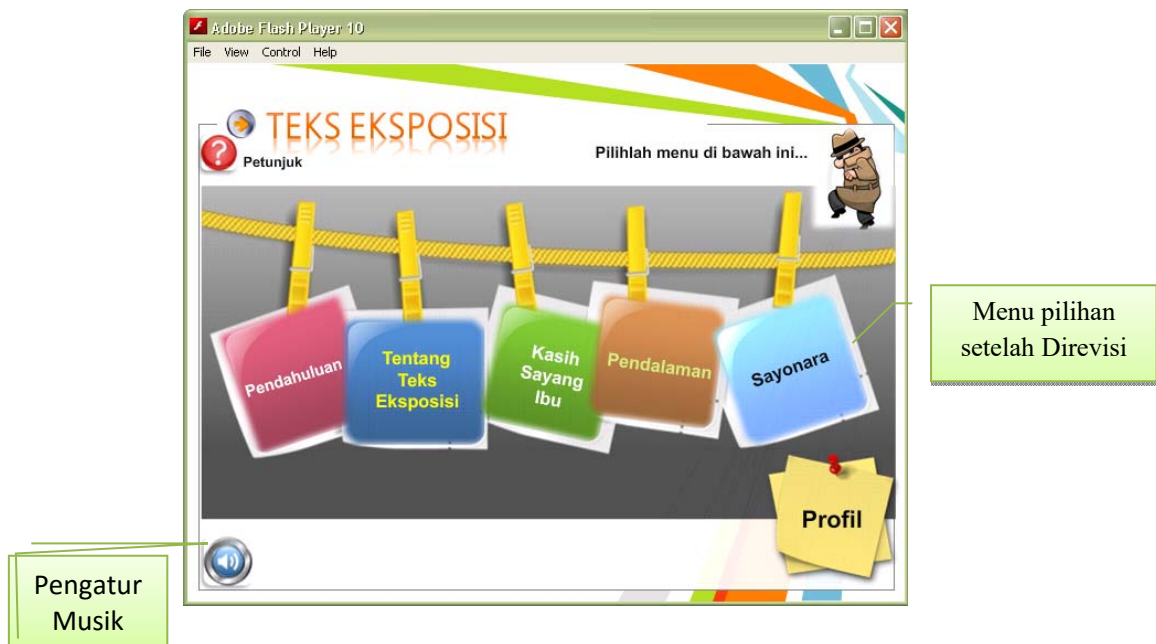
Gambar 3: Tampilan awal media pembelajaran setelah revisi pengatur musik latar

Setelah revisi, pengatur musik diletakan di bagian kiri bawah. Pengatur latar musik ini berguna untuk menghidupkan maupun mematikan musik sesuai kebutuhan pengguna. Dengan demikian, pengguna dapat mengaktifkan maupun tidak mengaktifkan musik sesuai dengan kebutuhan. Selain itu, dilakukan penggantian nama media menjadi “Berkenalan dengan Eksposisi Bahasa Indonesia”. *Kedua*, sebelum dan sesudah revisi navigasi sebagai berikut ini.



Gambar 4: Tampilan menu pilihan sebelum revisi

Sebelum revisi, menurut validator media tombol navigasi masih belum representatif. Apalagi navigasi untuk “kembali ke menu sebelumnya” tidak memiliki fungsi penting. Oleh sebab itu, validator media menyarankan untuk dihapuskan supaya tidak memenuhi menu pilihan. Selain itu, menurut validator media menu pilihan sebelum revisi kurang estetis dan terkesan kurang jelas tombol menunya. Berdasarkan beberapa masukan tersebut berikut ditampilkan hasil revisi.



Gambar 5: Tampilan menu pilihan setelah revisi

Setelah dilakukan revisi, terdapat perubahan desain menu pilihan yang lebih jelas tombolnya, navigasi yang sebelumnya di pojok kiri bawah diganti dengan pengatur musik, tombol petunjuk media di pojok kiri atas, dan perintah untuk memilih menu yang didukung dengan gambar seorang detektif. Dengan demikian, perbedaan sebelum dan sesudah revisi di tahap 1 bagian tampilan.

b) Revisi Aspek Pemrograman 1

Pada aspek pemrograman, validator media menyarankan beberapa hal di antaranya: mengubah pengaturan *full size* (tampilan penuh) media dan program otomatis saat membuka media melalui CD. *Pertama*, hasil sebelum dan sesudah revisi aspek tampilan penuh.



Gambar 6: Tampilan media tidak ukuran penuh

Sebelum revisi, tampilan media masih belum penuh. Maksud dari validator media supaya tampilan media penuh adalah segi artistik dan kejelasan media bagi pengguna lebih menarik dan baik. Oleh sebab itu, berikut ini hasil perubahan media sesudah revisi dengan menggunakan pengaturan aplikasi *Adobe Flash Player 10*.



Gambar 7: Tampilan media dengan ukuran penuh

Dengan perubahan pengaturan di aplikasi *Adobe Flash Player 10* di bagian *full size* atau ukuran penuh, tampilan media lebih jelas. *Kedua*, memrogram secara otomatis media yang akan dijalankan. Untuk memrogram secara otomatis media yang akan dioperasikan dilakukan penambahan perintah *autorun* di paket CD dengan ekstensi *notepad* yang dibakar (*burning*) dengan *file* media.

b. Hasil Validasi dan Revisi Materi Tahap 1

Validator materi dalam penelitian ini adalah Dra. Pangesti Wiedarti, M.Appl.Ling., Ph.D. dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Negeri Yogyakarta.

1) Hasil Validasi Materi Tahap 1

Berikut tabel data hasil validasi oleh ahli materi untuk tiap aspek.

Tabel 3: Analisis Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 1

Tahap	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	%	Kategori
1	Kualitas Pembelajaran	5,00	100%	Sangat Baik
	Aspek Isi	3,55	71%	Baik
	Jumlah Rata-rata	4,27	86%	Sangat Baik

Aspek kualitas pembelajaran terdiri atas 4 butir penilaian. Skor terkecil dan terbesar sama yakni 5. Selain itu, pada aspek ini rata-ratanya adalah 5,00 dengan kategori Sangat Baik. Aspek isi terdiri atas 9 butir penilaian. Skor terkecil 3 dan skor terbesarnya 4. Selain itu, pada aspek ini rata-ratanya adalah 3,55 dengan kategori Baik.

2) Revisi Materi Tahap 1

Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator materi, maka dilakukan berbagai perbaikan pada aspek Kualitas Pembelajaran dan Isi. Berikut adalah revisi berdasarkan saran dari ahli materi.

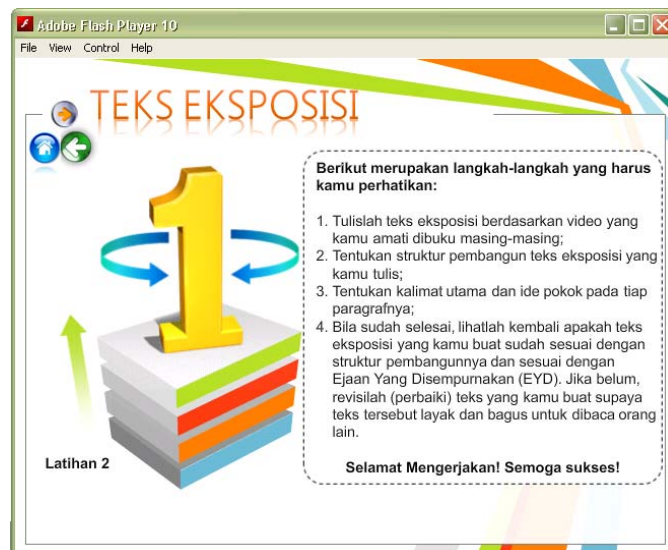
a) Revisi Aspek Kualitas Pembelajaran 1

Validator materi menyarankan beberapa hal tentang aspek kualitas pembelajaran untuk direvisi di antaranya: menu “Sayonara” diganti dengan “Evaluasi Akhir”, menu “Kasih Sayang Ibu” diganti menjadi “Remaja & Pendidikan Karakter”, dan revisi EYD. Berdasarkan masukan tersebut berikut dipaparkan sebelum dan sesudah revisi. *Pertama*, pembahasan sebelum dan sesudah revisi dengan saran kata “sayonara” di dalam menu pilihan.



Gambar 8: Revisi nama Sayonara menjadi Evaluasi Akhir

Pada gambar 8 di atas, nama “Sayonara” diganti menjadi “Evaluasi Akhir”. Di menu “Evaluasi Akhir terdapat perintah untuk menulis teks eksposisi berdasarkan struktur teks dan tema video yang bisa dipilih seperti di bawah ini.



Gambar 9: Isi Menu Evaluasi Akhir

Sesuai dengan nama menu “Evaluasi Akhir”, di dalamnya terdapat perintah-perintah yang harus dilalui oleh pengguna sebelum menulis teks eksposisi. Pengguna juga diminta untuk memilih video yang mempunyai tema tertentu sehingga ketika sudah selesai menontonnya, pengguna dapat angung menulis teks eksposisi berdasarkan inspirasi dari video yang ditontonnya.

Di menu Evaluasi Akhir ini siswa akan menghasilkan tulisan teks eksposisi. Tulisan inilah yang menjadi penilaian akhir secara otentik. *Kedua*, validator materi memberikan saran supaya teks Kasih Sayang Ibu diganti. Oleh sebab itu, teks eksposisi tersebut diganti dengan judul Remaja dan Pendidikan Karakter. Teks tersebut diambilkan dari buku ajar Bahasa Indonesia: Wahana Pengetahuan kelas VII SMP.



Gambar 10: Revisi Teks Menjadi Remaja dan Pendidikan Karakter

Setelah revisi dari teks Kasih Sayang Ibu menjadi Remaja dan Pendidikan Karakter, berubah pula evaluasi yang diwujudkan dengan tes objektif (pilihan ganda) di menu Pendalaman. *Ketiga*, revisi EYD dilakukan di beberapa

pertanyaan di tes objektif, teks deskripsi maupun eksposisi, dan lain sebagainya yang sekiranya kalimat-kalimat di media tidak sesuai EYD.

b) Revisi Aspek Isi 1

Validator materi menyarankan beberapa hal tentang aspek isi pembelajaran untuk direvisi di antaranya: penambahan menu pembahasan mengenai perbedaan antara eksposisi dan deskripsi. Berikut dipaparkan pembahasan tentang perbedaan eksposisi dan deskripsi setelah revisi.



Gambar 11: Menu Perbedaan Eksposisi dan Deskripsi

Pada menu Perbedaan Eksposisi dan Deskripsi diuraikan apa-apa saja yang menjadi karakteristik antara teks eksposisi dan deskripsi. Perbedaan di antara keduanya mencakup struktur teks beserta pengertian masing-masing. Dengan perbedaan tersebut diharapkan supaya pengguna media mampu mengetahui perbedaan eksposisi dan deskripsi secara kritis dan komprehensif.

c. Hasil Validasi dan Revisi Media Tahap 2

Seperti pada tahap pertama validator media dalam penelitian ini ialah Ariyawan Agung, S.T. dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan, Fakultas Ilmu Pendidikan, Universitas Negeri Yogyakarta.

1) Hasil Validasi Media Tahap 2

Ada beberapa masukan dari validator media tentang aspek tampilan dan pemrograman. Berikut dipaparkan hasil validasi media tahap 2 dalam bentuk tabel.

Tabel 4: Analisis Hasil Validasi Ahli Media Tahap 2

Tahap	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	%	Kategori
2	Tampilan	4,16	83%	Baik
	Pemrograman	4,00	80%	Baik
	Jumlah Rata-rata	4,08	82%	Baik

Pada validasi tahap 2 skor terkecil 3 dan skor terbesar 5. Dengan demikian, rerata pada tahap 2 sebesar 4,16 dengan kategori baik. Pada validasi tahap 2 skor terkecil 4 dan skor terbesar 5. Dengan demikian, rerata pada tahap 2 sebesar 4,00 dengan kategori baik.

2) Revisi Media Tahap 2

Berikut adalah revisi berdasarkan saran dari ahli media pada tahap 2 pada aspek tampilan. Tahap pemrograman tidak dicantumkan karena sudah tidak ada masukan secara tertulis maupun lisan dari validator media. Pada aspek tampilan diberikan saran di antaranya: ditambahkan menu petunjuk sebagai pedoman dasar penggunaan media dan digantinya desain menu pendalaman

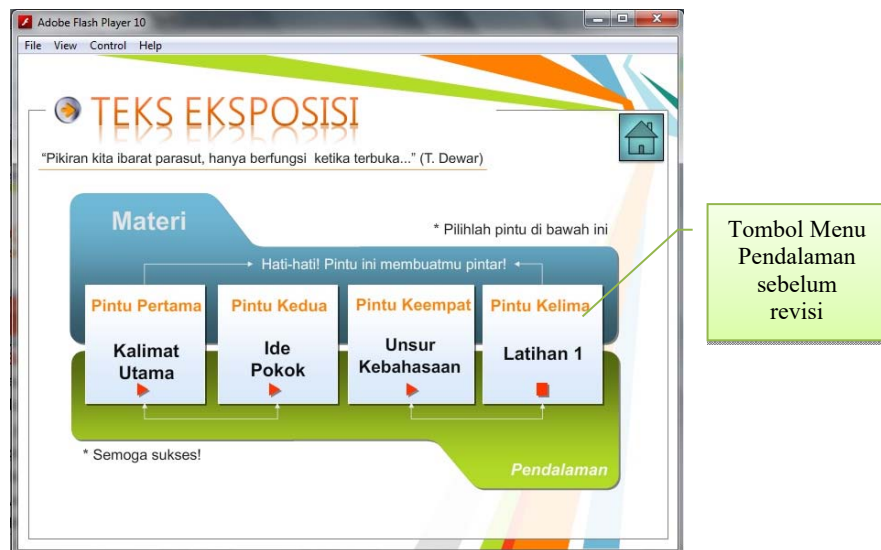
dengan supaya lebih jelas tombol masuknya. *Pertama*, ditambahkannya menu petunjuk dasar (revisi) sebagai berikut.



Gambar 12: Penambahan Menu Petunjuk

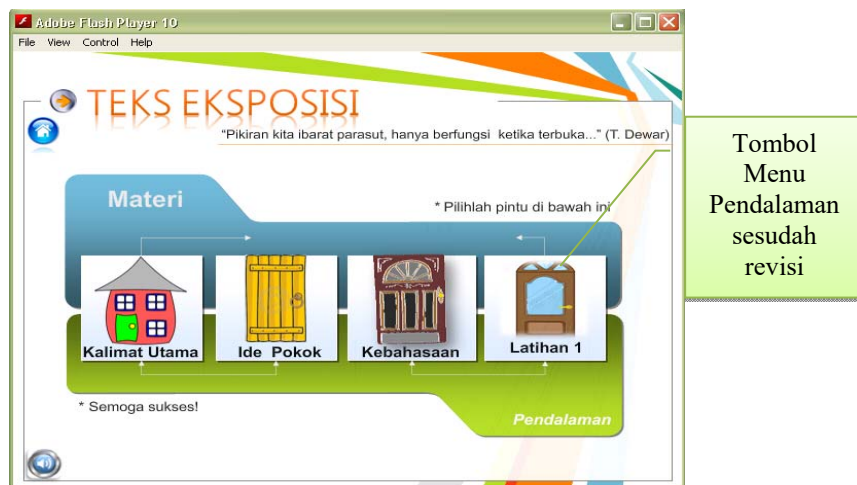
Setelah revisi, terdapat menu Petunjuk di halaman Menu Pilihan. Fungsi petunjuk ini sebagai pengarah atau pengenalan ikon-ikon dalam menjalankan media. Oleh karenanya, pengguna akan lebih mengetahui cara mengoperasikan media setelah dipaparkan beberapa petunjuk dengan ditampilkan oleh ikon. Adapaun ikon-ikon di menu petunjuk yakni: navigasi masuk ke menu pilihan,

petunjuk penggunaan, navigasi untuk kembali ke menu pilihan, navigasi untuk kembali ke konten, navigasi untuk kembali, dan navigasi untuk melanjutkan. *Kedua*, revisi desain di menu Pendalaman.



Gambar 13: Tampilan awal menu pendalaman sebelum revisi

Validator media memberikan saran untuk ditambahkan desain pintu di tiap tombol pilihan di menu Pendalaman supaya lebih jelas dan lebih estetik. Setelah revisi hasilnya sebagai berikut.



Gambar 14: Tampilan awal menu pendalaman setelah revisi

Setelah revisi, desain menu Pendalaman yang terdiri beberapa materi seperti Kalimat Utama, Ide Pokok, Kebahasaan, dan Latihan 1 (Tes Objektif) didesain menyerupai pintu dengan model yang berbeda-beda. Dengan demikian, menu Pendalaman lebih jelas dan lebih indah.

d. Hasil Validasi dan Revisi Materi Tahap 2

Validator materi ke-2 dalam penelitian ini adalah Endang Rejeki, S.Pd. guru bahasa Indonesia SMP Negeri 9 Yogyakarta.

1) Hasil Validasi Materi Tahap 2

Berikut tabel data hasil validasi oleh ahli materi untuk tiap aspek.

Tabel 5: Analisis Hasil Validasi Ahli Materi Tahap 2

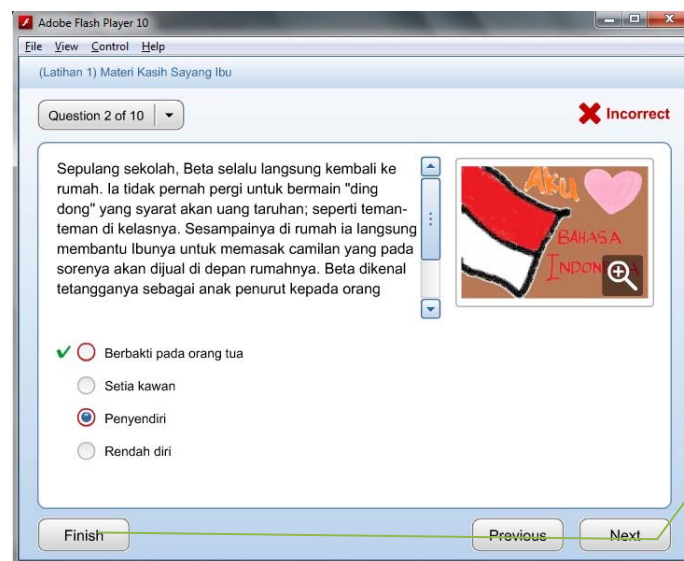
Tahap	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	%	Kategori
2	Kualitas Pembelajaran	5,00	100%	Sangat Baik
	Aspek Isi	4,22	84%	Sangat Baik
	Jumlah Rata-rata	4,61	92%	Sangat Baik

Aspek kualitas pembelajaran terdiri atas 4 butir penilaian. Skor terkecil dan terbesar sama yakni 5. Selain itu, pada aspek ini rata-ratanya adalah 5,00 dengan kategori Sangat Baik. Aspek isi terdiri atas 9 butir penilaian. Skor terkecil 4 dan skor terbesarnya 5. Selain itu, pada aspek ini rata-ratanya adalah 4,22 dengan kategori Sangat Baik.

2) Revisi Materi Tahap 2

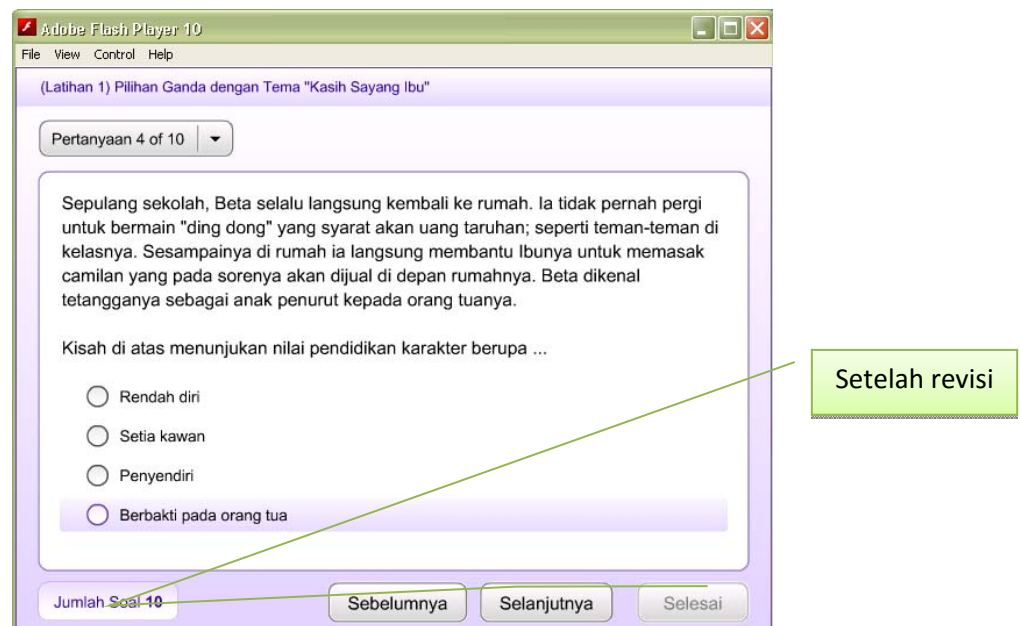
Berdasarkan saran dan masukan yang diberikan oleh validator materi, maka dilakukan berbagai perbaikan. Pada revisi materi tahap 2 ini hanya diberikan masukan pada aspek isi. Untuk aspek pemrograman tidak ada masukan secara lisan maupun tertulis. Pada aspek isi, validator materi memberikan evaluasi

tentang bahasa perintah di navigasi yang menggunakan bahasa Inggris untuk diganti dengan bahasa Indonesia. Oleh karenanya, perubahan bahasa Inggris ke bahasa Indonesia dilakukan melalui pengaturan bahasa di media. Berikut ditampilkan gambar sebelum dan sesudah revisi.



Gambar 15: Tampilan menu evaluasi tes objektif sebelum revisi

Sebelum revisi, perintah di tes objektif (latihan 1) masih berbahasa Inggris. Hal tersebut dikarenakan pengaturan dasar media (khususnya untuk konten bahasa) adalah bahasa Inggris. Alasan utama dilakukannya perubahan adalah penyeragaman bahasa, karena pembahasan utama menggunakan bahasa Indonesia. Setelah diberikan masukan oleh validator materi, hasil perubahannya sebagai berikut.



Gambar 16: Tampilan menu evaluasi tes objektif setelah revisi

Setelah dilakukan revisi, perintah di tes objektif menjadi bahasa Indonesia.

Istilah yang semula *previous* dan *next* menjadi sebelumnya dan selanjutnya dan masih banyak istilah bahasa Inggris lain yang dirubah ke bahasa Indonesia.

4. Hasil Validasi Ahli Tahap 1 dan 2

Berikut ini dipaparkan hasil (rata-rata peraspek, jumlah rata-rata semuanya, dan presentasi tiap rata-rata) validasi media pada tahap 1 dan 2 dengan menggunakan tabel.

Tabel 6: Hasil Validasi Media Tahap 1 dan 2

Tahap	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	%	Kategori
1	Tampilan	3,67	73%	Baik
	Pemrograman	3,20	64%	Cukup Baik
	Jumlah Rata-rata	3,43	69%	Baik
2	Tampilan	4,16	83%	Baik
	Pemrograman	4,00	80%	Baik
	Jumlah Rata-rata	4,08	82%	Baik
Rata-rata Tahap 1 & 2		3,75	76%	Baik

Dari tabel tersebut diketahui jumlah rata-rata validasi media tahap satu dengan aspek tampilan dan pemrograman sebesar 3,43 dengan presentase 64% (cukup baik). Selain itu, jumlah rata-rata validasi media tahap dua dengan aspek tampilan dan pemrograman sebesar 4,08 dengan presentase 82% (baik). Dengan demikian, rata-rata tahap satu dan dua sebesar 3,75 dengan presentase 76% (baik).

Berikut ini dipaparkan tabel hasil validasi materi pada tahap 1 dan 2 sebagai berikut.

Tabel 7: Hasil Validasi Materi Tahap 1 dan 2

Tahap	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	%	Kategori
1	Kualitas Pembelajaran	5,00	100%	Sangat Baik
	Aspek Isi	3,55	71%	Baik
	Jumlah Rata-rata	4,27	86%	Sangat Baik
2	Kualitas Pembelajaran	5,00	100%	Sangat Baik
	Aspek Isi	4,22	84%	Sangat Baik
	Jumlah Rata-rata	4,61	92%	Sangat Baik
Rata-rata Tahap 1 & 2		4,44	88%	Sangat Baik

Dari tabel tersebut diketahui jumlah rata-rata validasi materi tahap satu dengan aspek kualitas pembelajaran dan isi sebesar 4,27 dengan presentase 86% (sangat baik). Selain itu, jumlah rata-rata validasi materi tahap dua dengan aspek kualitas pembelajaran dan isi sebesar 4,61 dengan presentase 92% (sangat baik). Dengan demikian, rata-rata tahap satu dan dua sebesar 4,44 dengan presentase 88% (sangat baik).

4. Penyempurnaan Media

Sebelum dilakukan uji guru dan siswa dilakukan penyempurnaan berdasarkan berbagai masukan ditahap validasi pertama dan kedua. Wujud dari penyempurnaan media tersebut sebagai berikut ini.



Gambar 17: Hasil Penyempurnaan Tiap Slide

Selain itu, untuk penyempurnaan media dilakukan pengemasan media.

Bentuk atau desain kemasan media pembelajaran sebagai berikut ini.



Gambar 18: Kover CD (Penyebaran)

5. Uji Praktisi (Guru Bahasa Indonesia)

Guru bahasa Indonesia yang menjadi subjek uji praktisi dalam produk penelitian ini adalah guru bahasa Indonesia kelas VII di SMP N 9 Yogyakarta yaitu Endang Rejeki, S.Pd. dan Rudjito, S.Pd. Pertimbangan dipilihnya dua guru tersebut adalah karena media yang dikembangkan ditujukan untuk siswa SMP kelas VII sehingga dianggap lebih memahami proses pembelajaran dalam kelas.

Uji praktisi dilakukan oleh dua guru yang meninjau aspek tampilan, aspek materi, aspek pembelajaran, kualitas pembelajaran dan aspek isi. Untuk memperoleh data tersebut, digunakan angket skala Likert (1-5). Dalam pelaksanaannya, guru mempelajari isi media pembelajaran kemudian melakukan penilaian terhadap media pembelajaran. Berikut adalah hasil uji praktisi yang dilakukan oleh guru bahasa Indonesia. Berikut dipaparkan hasil validasi guru bahasa Indonesia dalam bentuk tabel.

Tabel 8: Analisis Hasil Validasi Guru

Guru	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	%	Kategori
1	Aspek Tampilan	4,87	97%	Sangat Baik
	Aspek Materi	4,00	80%	Baik
	Aspek Pembelajaran	4,40	88%	Sangat Baik
	Kualitas Pembelajaran	4,50	90%	Sangat Baik
	Aspek Isi	4,33	86%	Sangat Baik
	Jumlah Rata-rata	4,42	88%	Sangat Baik
2	Aspek Tampilan	4,87	97%	Sangat Baik
	Aspek Materi	4,75	85%	Sangat Baik
	Aspek Pembelajaran	4,40	88%	Sangat Baik
	Kualitas Pembelajaran	5,00	100%	Sangat Baik
	Aspek Isi	4,55	91%	Sangat Baik
	Jumlah Rata-rata	4,71	92%	Sangat Baik

a. Aspek Tampilan

Aspek tampilan terdiri atas 8 indikator. Setelah dilakukan uji praktisi, didapatkan skor terendah 4 dan tertinggi 5 untuk guru 1 yaitu Endang Rejeki, S.Pd. Selain itu, validasi oleh guru 2 yaitu Rudjito, S.Pd. didapatkan nilai terendah 4 dan nilai tertinggi 5. Rata-rata skor dari aspek tampilan oleh guru 1 adalah 4,87 dengan kategori sangat baik dan rata-rata skor aspek tampilan oleh guru 2 sebesar 4,87 dengan kategori sangat baik.

b. Aspek Materi

Aspek materi terdiri atas 4 indikator. Setelah dilakukan uji praktisi oleh guru 1 yaitu Endang Rejeki, S.Pd., didapatkan skor terendah dan tertinggi sama yakni 5. Selain itu, validasi oleh guru 2 yaitu Rudjito, S.Pd. didapatkan nilai terendah 4 dan nilai tertinggi 5. Rata-rata skor dari aspek tampilan oleh guru 1 adalah 4,00 dengan kategori baik dan rata-rata aspek materi oleh guru 2 sebesar 4,75 dengan kategori sangat baik.

c. Aspek Pembelajaran

Aspek pembelajaran terdiri atas 5 indikator. Setelah dilakukan uji praktisi oleh guru 1 yaitu Endang Rejeki, S.Pd., didapatkan skor terendah 4 dan tertinggi 5. Selain itu, validasi oleh guru 2 yaitu Rudjito, S.Pd. didapatkan nilai terendah 4 dan nilai tertinggi 5. Rata-rata skor dari aspek pembelajaran oleh guru 1 adalah 4,40 dengan kategori sangat baik dan rata-rata aspek pembelajaran oleh guru 2 sebesar 4,40 dengan kategori sangat baik.

d. Kualitas Pembelajaran

Aspek kualitas pembelajaran terdiri atas 4 indikator. Setelah dilakukan uji praktisi oleh guru 1 yaitu Endang Rejeki, S.Pd., didapatkan skor terendah 4 dan

tertinggi 5. Selain itu, validasi oleh guru 2 yaitu Rudjito, S.Pd. didapatkan nilai terendah dan nilai tertinggi sama yakni 5. Rata-rata skor dari aspek kualitas pembelajaran oleh guru 1 adalah 4,50 dengan kategori sangat baik dan rata-rata yang dilakukan oleh guru 2 sebesar 5,00 dengan kategori sangat baik.

e. Aspek Isi

Aspek isi terdiri atas 9 indikator. Setelah dilakukan uji praktisi oleh guru 1 yaitu Endang Rejeki, S.Pd., didapatkan skor terendah 4 dan tertinggi 5. Selain itu, validasi oleh guru 2 yaitu Rudjito, S.Pd. didapatkan nilai terendah dan nilai tertinggi sama yakni 5. Rata-rata skor dari aspek tampilan oleh guru 1 adalah 4,34 dengan kategori sangat baik dan rata-rata yang dilakukan oleh guru 2 sebesar 4,55 dengan kategori sangat baik.

6. Uji Coba Produk Pengguna (Siswa)

Tahap akhir setelah proses validasi media maupun materi, pengembang melakukan ujicoba produk secara terbatas pada siswa kelas VII F SMP Negeri 9 Yogyakarta yang berjumlah 34 siswa. Indikator yang dinilai oleh siswa terdiri berjumlah 17 yang berisi pertanyaan tentang 3 aspek, yaitu aspek tampilan, materi dan pembelajaran. Berikut dipaparkan hasil analisis uji coba produk pada siswa.

Tabel 9: Analisis Hasil Uji Coba Produk pada Siswa kelas VII

No	Aspek yang Dinilai	Rata-rata	%	Kategori
1	Aspek Tampilan	4,25	85%	Sangat Baik
2	Aspek Materi	4,45	89%	Sangat Baik
3	Aspek Pembelajaran	4,35	87%	Sangat Baik
Jumlah Rata-rata		4,35	87%	Sangat Baik

a. Aspek Tampilan

Aspek manfaat terdiri atas 8 indikator. Setelah dilakukan penilaian, didapatkan rata-rata skor 4,25 dengan kategori sangat baik.

b. Aspek Materi

Aspek manfaat terdiri atas 4 indikator. Setelah dilakukan penilaian, didapatkan rata-rata skor 4,45 dengan kategori sangat baik.

c. Aspek Pembelajaran

Aspek manfaat terdiri atas 5 indikator. Setelah dilakukan penilaian, didapatkan rata-rata skor 4,35 dengan kategori sangat baik.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Berikut dipaparkan mengenai pembahasan hasil penelitian: (1) gambaran awal penggunaan media pembelajaran menulis teks eksposisi, (2) langkah-langkah pengembangan multimedia *Adobe Flash Player 10* untuk pembelajaran keterampilan menulis teks eksposisi, dan (3) kelayakan hasil penelitian dan pengembangan

1. Gambaran Awal Penggunaan Media Pembelajaran

Pada proses pembelajaran di SMP Negeri 9 Yogyakarta, materi teks eksposisi disampaikan dengan media ajar buku "Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan" yang dikeluarkan oleh pemerintah pusat (Kemendikbud). Oleh karena guru masih menggunakan bahan ajar dari buku teks tersebut, pembelajaran teks eksposisi di dalam kelas cenderung monoton. Dalam hal ini, posisi siswa sebagai subjek yang diharapkan turut aktif dalam proses pembelajaran kurang terlihat.

Selama proses pengajaran teks eksposisi, guru belum menggunakan media interaktif yang mampu memicu kreativitas, kekritisian, maupun suasana menyenangkan pada siswa. Menurut Soeparno (1988) media pembelajaran yang dibawa oleh guru seharusnya membuat suasana kelas hidup karena dihidupkan oleh kreativitas siswa. Namun demikian, proses pembelajaran yang terjadi di SMP Negeri 9 Yogyakarta yang hanya menggunakan media berupa buku teks dari pemerintah belumlah membuat siswa menjadi aktif.

2. Langkah-Langkah Pengembangan Multimedia

Langkah-langkah pengembangan multimedia *Adobe Flash Player 10* untuk pembelajaran keterampilan menulis teks eksposisi ini didasarkan oleh prosedur penelitian dan pengembangan yang disampaikan oleh Borg & Gall (1983). Namun, langkah-langkah penelitian pengembangan tersebut dimodifikasi menjadi beberapa tahap. Meski demikian, pemodifikasian itu tetap mengacu pada prosedur pengembangan yang ada.

Borg & Gall (1983) menyampaikan empat strategi pengembangan yang meliputi: (1) *research and information* (penelitian dan pengumpulan informasi), (2) *planning* (perencanaan), (3) *develop preliminary form of product* (pengembangan bahan pembelajaran, proses pembelajaran, dan instrumen evaluasi), dan (4) *preliminary field testing* (uji coba lapangan awal). Dari langkah-langkah tersebut dimodifikasi menjadi tujuh langkah: (1) analisis kebutuhan, (2) desain produk, (3) validasi ahli dan revisi, (4) produksi, (5) uji validasi dan revisi, (6) uji terbatas, dan (7) pemanfaatan dan penyebaran.

3. Kelayakan Hasil Penelitian dan Pengembangan

. Sebelum mengetahui layak atau tidaknya media, berikut dipaparkan hasil rerata tiap skor dan kategorinya. Ahli media memberi skor rata-rata 3,75 atau 75% (skor 3= layak; skor 4= sangat layak). Hal tersebut berarti media pembelajaran *Adobe Flash Player 10* yang dikembangkan sudah tergolong layak. Ahli materi memberi skor rata-rata 4,44 atau 88% (skor 3 = layak; skor 4= sangat layak). Hal tersebut berarti materi pembelajaran *Adobe Flash Player 10* yang dikembangkan sudah tergolong sangat layak. Praktisi (guru) memberi skor rata-rata 4,56 atau 91% (skor 3 = layak; skor 4= sangat layak). Hal itu berarti media pembelajaran *Adobe Flash Player 10* yang dikembangkan sudah tergolong sangat layak.

Pengguna (siswa) memberi skor rata-rata 4,35 atau 87% (skor 3= layak; skor 4= sangat layak). Hal tersebut berarti media pembelajaran *Adobe Flash Player 10* yang dikembangkan sudah tergolong sangat layak. Kelayakan ini merupakan salah satu persyaratan suatu media pembelajaran yang harus dipenuhi sehingga dapat dipergunakan untuk keperluan pembelajaran di kelas. Berdasarkan data yang diperoleh terdapat kritik, saran, atau komentar dalam uji produk baik dari ahli (media dan materi), guru, maupun peserta didik.

Berdasarkan kritik, saran, dan komentar tersebut telah dilakukan perbaikan terhadap model buku ajar yang dikembangkan. Perbaikan yang dilakukan mencakup (1) pengatur musik di tiap layar; (2) tombol menu pilihan dan navigasi; (3) desain pintu di menu pendalaman; (4) navigasi dan keterangan di

tes objektif harus bahasa Indonesia; (5) efisiensi kalimat; dan (6) validasi guru bahasa Indonesia.

Berdasarkan pembahasan yang telah dipaparkan sebelumnya, penelitian pengembangan ini telah memenuhi syarat validasi baik materi maupun media. Hal itu senada dengan pernyataan Gronlund (1985) mengenai validitas menunjuk pada kelayakan interpretasi berdasarkan skor tertentu. Demikian halnya dengan pendapat Mardapi (2008) mengenai validasi yang berguna untuk dukungan bukti dan teori terhadap penafsiran hasil tes dengan tujuan. Validator media maupun materi dalam penelitian pengembangan ini juga telah sesuai dengan pakar di bidangnya masing-masing.

Di dalam media pembelajaran ini juga mencakup gambar ataupun foto yang relevan dengan materi. Hal tersebut dimaksudkan agar menimbulkan daya tarik dan memudahkan peserta didik untuk memahami isi materi pembelajaran. Hal tersebut didukung oleh Arsyad (2011) mengenai penggunaan ilustrasi isi materi pembelajaran ini sesuai dengan standar fisik penulisan media pembelajaran.

Kegiatan penugasan yang memerintahkan siswa untuk melakukan suatu kegiatan berbahasa dalam rangka pemerolehan pengalaman itu telah dalam media pembelajaran ini. Hal tersebut telah sesuai dengan pandangan Tomkins & Hoskisson (1995) yang menyatakan bahwa penugasan merupakan aspek penting dalam pembelajaran bahasa. Hal tersebut sesuai dengan standar pembuatan buku maupun media pelajaran haruslah disajikan kerangka pikir, contoh, dan latihan soal berbahasa.

Penggunaan bahasa dalam materi pembelajaran ini didasarkan pada kemudahan pengguna untuk mengoperasikannya, supaya pengguna dapat aktif dan responsif terhadap media. Oleh karena itu, petunjuk dalam materi pembelajaran disusun dengan bahasa yang komunikatif agar mudah dipahami oleh peserta didik seperti saran Ur (2009) yang menyatakan tentang instruksi dalam materi pembelajaran harus ditulis dengan singkat dan jelas.

Pada beberapa layar di dalam media pembelajaran ini dicantumkan kata-kata mutiara. Hal itu dimaksudkan supaya siswa dapat termotivasi atau termacu semangatnya setelah memaknai kata mutiara itu. Di sisi lain, penyisipan kata mutiara dalam tiap pembelajaran akan dapat meningkatkan psikologis siswa. Hal tersebut sesuai dengan pernyataan Swimme (1999) mengenai kata mutiara yang ditulis di materi pelajaran akan meningkatkan psikologi anak ke arah antusiasme.

Aspek tipografi, navigasi (tombol), ukuran huruf, dan sebagainya yang mendukung secara visual di media ini ditetapkan secara konsisten. Artinya, tidak ada huruf yang beraneka ragam sehingga terkesan tidak konsisten. Begitu pula dengan navigasi (tombol) yang ditempatkan pada sudut tertentu secara konsisten. Hal tersebut sesuai dengan pandangan Arsyad (2011) yang menyatakan bahwa pedoman pokok pengembangan media pembelajaran berbasis komputer.

Media ini menggunakan latar musik yang variatif dan dapat merilekskan otak. Hal itu sesuai dengan pendapat Gaardner (1993) mengenai musik dapat merilekskan pikiran manusia dan juga mencerdaskannya. Dengan demikian, manusia mempunyai kecerdasan musikal secara alami sejak lahir.

BAB V

SIMPULAN DAN SARAN

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah dikemukakan pada bab sebelumnya, maka dapat disimpulkan beberapa hal sebagai berikut.

1. Gambaran awal penggunaan media pembelajaran menulis teks eksposisi selama ini sebagai berikut. *Pertama*, pembelajaran teks eksposisi di SMP Negeri 9 Yogyakarta masih menggunakan buku teks dari pemerintah pusat dan guru cenderung menggunakan buku tersebut sebagai media utama dalam penyampaian materi. *Kedua*, dikarenakan oleh pembelajaran teks eksposisi yang masih berkuat pada buku teks, siswa cenderung pasif dalam menerima materi. *Ketiga*, selain penyampaian materi dengan menggunakan buku teks, guru juga menginisiasi proses pembelajaran dengan menggunakan lcd proyektor. *Keempat*, guru mengakui minimnya media pembelajaran yang dapat mengaktualisasikan kemampuan siswa dalam menulis teks eksposisi. Selain itu, kecenderungan guru untuk menyampaikan materi secara teoretis yang mengarah pada pengetahuan kognitif lebih dominan daripada pembelajaran yang mengarahkan siswa untuk terampil menulis eksposisi
2. Langkah-langkah pengembangan multimedia *Adobe Flash Player 10* untuk pembelajaran keterampilan menulis teks eksposisi bagi siswa kelas VII SMP sebagai berikut. (1) analisis kebutuhan, (2) desain produk, (3) produksi, (4) uji validasi dan revisi, (5) uji produk, dan (6) pemanfaatan dan penyebaran.

Analisis kebutuhan dilakukan secara dua tahap, yakni: (1) studi pustaka dan (2) observasi di SMP Negeri 9 Yogyakarta. Untuk mendapatkan keabsahan data diperlukan validasi ahli media dan materi. Validator ahli media adalah Ariyawan Agung, S.T. (Dosen Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP). Validator ahli materi pertama adalah Dra. Pangesti Wiedarti, M.Appl.Ling., Ph.D. (Dosen Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia FBS) dan kedua adalah Endang Rejeki, S.Pd. Sementara itu, uji praktisi (guru bahasa Indonesia) yakni Endang Rejeki, S.Pd. dan Rudjito, S.Pd. Setelah dilakukan validasi oleh kedua ahli media, materi, dan uji praktisi dilakukan uji terbatas pada 34 siswa kelas VII F SMP Negeri 9 Yogyakarta.

3. Kelayakan hasil penelitian dan pengembangan sebagai berikut. Validasi ahli media terhadap aspek tampilan dan aspek pemrograman diperoleh skor rata-rata 3,75 atau 76% dengan kategori layak. Hasil validasi ahli materi terhadap aspek kualitas pembelajaran dan isi diperoleh skor rata-rata 4,44 dan atau 88% dengan kategori sangat layak. Hasil uji praktisi (guru bahasa Indonesia) terhadap aspek tampilan, materi, pembelajaran, kualitas pembelajaran, dan isi diperoleh skor rata-rata 4,56 atau 91% dengan kategori sangat baik. Hasil uji pengguna (siswa) terhadap aspek tampilan, materi, dan pembelajaran diperoleh 4,35 atau 87% dengan kategori sangat layak. Dengan demikian, dapat dinyatakan bahwa media *Adobe Flash Player 10* untuk pembelajaran teks eksposisi pada siswa SMP kelas VII dapat dinyatakan layak disebarluaskan.

B. Implikasi

Berdasarkan kesimpulan di atas, maka implikasi hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Proses pembelajaran teks eksposisi kurang mampu menarik perhatian dan keaktifan siswa sehingga materi yang disampaikan oleh guru kurang bisa dipahami dan membuat menarik siswa.
2. Pembuatan media dilakukan secara sistematis. Selain itu, media terjamin keabsahannya karena telah dinilai oleh para pakar di bidang materi maupun media.
3. Multimedia *Adobe Flash Player 10* dalam materi teks eksposisi berbasis pendekatan proses untuk siswa SMP kelas VII dapat dinyatakan layak disebarluaskan.

C. Pembatasan Penelitian dan Pengembangan

Pembatasan penelitian dan pengembangan sebagai berikut.

1. Komponen materi hanya seputar pada teks eksposisi semata. Apalagi pada aspek teori dan latihan soal masih kurang luas.
2. Media ini hanya bisa diujicobakan di sekolah yang mempunyai komputer dan telah terinstal aplikasi *Adobe Flash Player*.
3. Uji coba terbatas pada penelitian ini hanya mencakup satu kelas saja karena kepala sekolah hanya mengizinkan satu kelas. Padahal, jika dikehendaki uji coba secara representatif, haruslah melibatkan perwakilan di kelas VII.

D. Saran

Adapun beberapa saran yang dapat disampaikan berdasarkan hasil penelitian ini adalah sebagai berikut.

1. Penelitian dan pengembangan ini masih dalam tataran uji coba terbatas untuk mencapai kelayakan penyebaran. Harapannya, penelitian ini dapat diteruskan hingga tahap efektivitas sehingga didapatkan kesimpulan yang dapat menjadi acuan lebih lanjut.
2. Guru dapat menggunakan media ini dalam penelitian tindakan kelas dalam rangka kenaikan jabatan fungsional di sekolah.

DAFTAR PUSTAKA

- Ainuzzaman, Diennur. 2015. *Pengembangan Media Pembelajaran Teks Eksplanasi Berbasis Adobe Flash Pro CS5 pada Siswa Kelas VII Kurikulum 2013. Skripsi S-1*. Yogyakarta: Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNY.
- Akhadiah, Sabarti, dkk. 1996. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.
- Alwasilah, A. Chaedar. 2005. *Pokoknya Menulis*. Cetakan Pertama. Bandung: Kiblat Buku Utama.
- Arsyad, Azhar. 2011. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Rajawali Press.
- Borg, Walter R. & Gall Meredith Damien. 1983. *Educational Research An Introduction (fouth edition)*. New York: Longman Inc.
- Dale, Edgar. 1969. *Audio-Visual Methods in Teaching*. New York: Holt Rinehart and Winston Inc.
- Delors, Jacques. *et al.* 1996. *Learning: The Trasure Within*. Report to UNESCO of the International Commission on Education for the Twenty-first Century. Australia: UNESCO Publishing.
- Djuherli dan Suherli. 2005. *Panduan Membuat Karya Tulis*. Bandung: Yrama Widya.
- Emre, Fachrudin Ambo. 1988. *Dasar-dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: Depdikbud.
- Fazriyah, Rospita Nur. 2014. *Pengembangan Media Pembelajaran Permainan Instruksional “Jigsaw Puzzle” Berbasis Adobe Flash untuk Pembelajaran Menulis Cerita Pendek Kelas VII Kurikulum 2013. Skripsi S-1*. Yogyakarta: Program Studi Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia, FBS, UNY.
- Gaardner. H. 1993. *Multiple Intelligences: From Theory to Practice*. New York. Basic Books.
- Gronlund, Norman F. 1984. *Measurement and Evaluation in Teaching*. New York: Macmilan Publishing Company.

- Halliday, M. A. K. & Ruqaiya Hasan. 1992. *Bahasa, Konteks, dan Teks: Aspek-Aspek Bahasa dalam Pandangan Semiotik Sosial* (Penerjemah: Drs. Asrodin B. Tou, M.A.). Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hasani, Aceng. 2005. *Ikhwal Menulis*. Serang: Universitas Sultan Ageng Tirtayasa Press.
- John, Gay. 2005. *Macromedia Flash Player*. East Lansing: MSU Press.
- Keraf, Gorys. 1988. *Komposisi*. Ende : Nusa Indah.
- _____. 1981. *Eksposisi dan Deskripsi*. Ende: Nusa Indah.
- Knapp, Peter and Megan Watkins. 2005. *Genre, Text, Grammar*. Sydney: New South Walles Press.
- Kustandi, Cecep, dkk. 2011. *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Mahsun. 2013. *Prawacana Pembelajaran Teks* (dalam Buku Guru Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan). Jakarta: Politeknik Negeri Media Kreatif.
- Mardapi, Djemari. 2008. *Teknik Penyusunan Instrumen Tes dan Nontes*. Yogyakarta: Mitra Cendekia.
- Marwoto, dkk. 2012. *Komposisi Praktis*. Yogyakarta: Penerbit Handinita.
- Mulyana. 2005. *Kajian Wacana: Teori, Metode & Aplikasi Prinsip-prinsip Analisis Wacana*.: Yogyakarta: Tiara Wacana.
- Oemar, Hamalik. 2007. *Proses Belajar Mengajar*. Bandung: PT Bumi Aksara.
- Parera, Jos. Daniel. 1987. *Menulis Tertib dan Sistematis*. Cetakan Kedua. Jakarta : Elrangga.
- Putra, E.P. 2008. Gerakan Menggiatkan Budaya Literal. *Media Indonesia*. 31 Mei 2008, hlm. 6.
- Sanaky, Hujair AH. 2011. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Kaukaba.
- Saryono, Djoko. 2013. Kebijakan Pembelajaran Bahasa (dan Sastra Indonesia) dalam Kurikulum 2013: Telaah Tekstual dan Prediktif. *Makalah*. JPBSI, FBS, UNY.

- Sayuti, Suminto A. 2013. Meruwat Sastra dalam Kurikulum 2013. *Makalah*. JPBSI, FBS, UNY.
- Soeparno. 1988. *Media Pengajaran Bahasa*. Yogyakarta: Intan Pariwara.
- Sudjana, Nana. 2010. *Media Pengajaran*. Bandung: Sinar Baru.
- Sufanti, Main. *Pembelajaran Bahasa Indonesia Berbasis Teks: Belajar dari Ohio Amerika Serikat*. Publikasiilmiah.ums.ac.id. Diunduh pada tanggal 2 Februari 2015.
- Sugiyono. 2011. *Metode Pengembangan Kuantitatif Kualitatif dan RnD*. Bandung: Alfabeta.
- Suparno & Mohammad Yunus. 2008. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Swimme, B. 1999. *The Hidden Heart of the Cosmos: Humanity and the New Story*. Nill Valey, California: Orbis Books.
- Tarigan, Henry G. 2008. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tomkins, G.E. & Hoskisson, K. 1995. *Language Arts: Content and Teaching Strategies*. Englewood Cliffs, New Jersey: Merrill.
- Ur, P. 2009. *A Course in Language Teaching: Practice and Theory*. 17 Printing. Cambridge: Cambridge University Press.

Lampiran I

(Surat Persetujuan Penelitian dari Prodi)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843,
548207 Fax. (0274) 548207 ; <http://www.fbs.uny.ac.id/>

PERMOHONAN IZIN SURVEI/OBSERVASI/PENELITIAN

Kepada Yth. Kajur PBSI
di FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Reny K. Pratama No. Mhs. : 11201241043
Jur/Prodi : PBSI

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses
Surat Izin Survei/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul :
Pengembangan Multimedia Adobe Flash Player 10 untuk Meningkatkan
Keterampilan Menulis Teks Ekspresi Berbasis Pendekatan Prag pada siswa
SMP kelas VII
Lokasi : SMP N. g. Yogyakarta
Waktu : 12 Maret 2015

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,

Dr. Kartam Syamsi, M.Ed.
NIP 19630302 199001 1001

Yogyakarta, 12/02/2015
Pemohon,

Reny K. Pratama

Lampiran II

(Surat Izin Penelitian dari Prodi)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/32-01
10 Jan 2011

Nomor : 1035/UN34.12/PBSI/II/2015
Lampiran :
Hal : ~~Permohonan Izin Survei/Observasi/~~Penelitian

Kepada Yth.
Wakil Dekan I
FBS UNY

Dengan hormat,

Menanggapi surat dari Saudara:

Nama : Rony Kurniawan Pratama

NIM : 11201244043

Jur/Prodi : PBSI/PBSI.

Lokasi Penelitian : SMPN 9 Yogyakarta

Judul : Pengembangan Multimedia *Adobe Flash Player 10* Untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Ekposisi Berbasis Pendekatan Proses pada Siswa SMP Kelas VII

Tanggal Pelaksanaan: Februari - Maret 2015

Berkaitan dengan hal itu, mohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan menerbitkan Surat Izin Survei/Observasi/Penelitian.

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Hormat kami
Ketua Jurusan PBSI
FBS UNY,

Dr. Maman Suryaman, M.Pd.
NIP 19670204 199203 1 002

Lampiran III

(Surat Izin Penelitian dari Fakultas)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 311h/UN.34.12/DT/III/2015
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Penelitian

Yogyakarta, 10 Maret 2015

Kepada Yth.
 Walikota Yogyakarta
 c.q. Kepala Dinas Perizinan Kota Yogyakarta
 Kompleks Balai Kota, Timoho, Yogyakarta

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Penelitian** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA ADOBE FLASH PLAYER 10 UNTUK MENINGKATKAN
 KETERAMPILAN MENULIS TEKS EKSPOSISI BERBASIS PENDEKATAN PROSES PADA SISWA SMP
 KELAS VII**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : RONY KURNIAWAN PRATAMA
 NIM : 11201244043
 Jurusan/ Program Studi : Pend. Bhs. & Sastra Indonesia
 Waktu Pelaksanaan : Maret – Mei 2015
 Lokasi Penelitian : SMP Negeri 9 Yogyakarta

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

an Dekan
 Kasubag Pendidikan FBS,

 Indun Probo Utami, S.E.
 NIP. 19670704 199312 2 001

Lampiran IV

(Surat Izin Penelitian dari Dinas Perizinan Yogyakarta)



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA

DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682
Fax (0274) 555241

E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/0884
1607/34

Membaca Surat : Dari Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY
Nomor : 311h/UN.34.12/DT/000/2015 Tanggal : 10 Maret 2015

Mengingat :

1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada :

Nama : RONY KURNIAWAN PRATAMA
No. Mhs/ NIM : 11201244043
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Bahasa dan Seni - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Dr. Kastam Syamsi, M.Ed.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN MULTIMEDIA ADOBE FLASH PLAYER 10 UNTUK MENINGKATKAN KETERAMPILAN MENULIS TEKS EKSPOSISI BERBASIS PENDEKATAN PROSES PADA SISWA SMP KELAS VII

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 11 Maret 2015 s/d 11 Juni 2015
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan :

1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

RONY KURNIAWAN
PRATAMA



Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 11-3-2015
An. Kepala Dinas Perizinan
Sekretaris

Drs. HARDONO
NIP. 195804101985031013

Tembusan Kepada :

Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
3. Kepala SMP Negeri 9 Yogyakarta
4. Dekan Fak. Bahasa dan Seni - UNY

Lampiran V

(Surat Izin Validasi Media ke Prodi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP)



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843, 548207 Fax. (0274) 548207
<http://www.fbs.uny.ac.id/>

FRM/FBS/33-01
 10 Jan 2011

Nomor : 311m/UN.34.12/DT/III/2015
 Lampiran : 1 Berkas Proposal
 Hal : Permohonan Izin Validasi Media

Yogyakarta, 10 Maret 2015

Kepada Yth.

Ketua Program Studi Kurikulum dan
 Teknologi Pendidikan FIP UNY

Kami beritahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami dari Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud mengadakan **Validasi Media** untuk memperoleh data guna menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS)/Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul:

**PENGEMBANGAN MULTIMEDIA ADOBE FLASH PLAYER 10 UNTUK MENINGKATKAN
 KETERAMPILAN MENULIS TEKS EKSPOSISI BERBASIS PENDEKATAN PROSES PADA SISWA SMP
 KELAS VII**

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : RONY KURNIAWAN PRATAMA
 NIM : 11201244043
 Jurusan/ Program Studi : Pend. Bhs. & Sastra Indonesia
 Waktu Pelaksanaan : Maret 2015
 Lokasi Validasi Media : Program Studi Kurikulum dan Teknologi Pendidikan FIP UNY

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasama Bapak/Ibu, kami sampaikan terima kasih.

Indun Probo Utami, S.E.
 NIP. 19670704 199312 2 001

Kasubag Pendidikan FBS,

Lampiran VI

(Halaman Pengesahan untuk Uji Coba Terbatas “Lapangan”)

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Pengembangan Multimedia Adobe Flash Player 10 untuk Meningkatkan Keterampilan Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pendekatan Proses pada Siswa SMP Kelas VII* ini telah disetujui untuk diujicobakan dalam penelitian lapangan



Yogyakarta, 23 Februari 2015

Pembimbing I

Dr. Kaslam Syamsi, M.Ed.
NIP 19630302 199001 1 001

Pembimbing II

Esti Swatika Sari, M.Hum.
NIP 19750527 200003 2 001

Wakil Dekan I

Dr. Widyastuti Purbani, M.A.
NIP 19610524 199001 2 001

Ketua Jurusan PBSI

Dr. Maman Suryaman, M.Pd.
NIP 19670204 199203 1 002

Lampiran VII

(Hasil Validasi Media)

Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek Tampilan

No	Indikator	Validasi	
		1	2
1	Ketepatan pemilihan latar media(<i>layout</i>)	4	4
2	Ketepatan pemilihan musik	4	4
3	Ketepatan pemilihan huruf	4	4
4	Pemilihan warna yang menarik	4	4
5	Ukuran huruf	4	4
6	Warna huruf	5	5
7	Bahasa yang baik dan benar	5	5
8	Bentuk dan letak navigasi konsisten diseluruh isi program	3	4
9	Kualitas tampilan video	3	4
10	Ketepatan tipografi	3	3
11	Tombol navigasi pada multimedia mudah dipahami	2	4
12	Tombol navigasi pada multimedia mudah digunakan	3	5
Jumlah		44	50
Rata-rata		3,67	4,16
Presentase		73%	83%
Kategori		Baik	Baik

Hasil Validasi Ahli Media pada Aspek Pemrograman

No	Indikator	Validasi	
		1	2
13	Multimedia pembelajaran bersifat interaktif dalam membantu memahami materi yang diajarkan	4	4
14	Kejelasan petunjuk penggunaan	3	4
15	Kejelasan alur media	3	4
16	Program multimedia sederhana dalam pengoperasiannya	2	4
17	Efisiensi teks	4	4
Jumlah		16	20
Rata-rata		3,20	4,00
Presentase		64%	80%
Kategori		Cukup Baik	Baik

Lampiran VIII

Hasil Validasi Materi

Hasil Validasi Ahli Materi pada Aspek Kualitas Pembelajaran

No	Indikator	Validasi	
		1	2
1	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	5
2	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	5
3	Program dalam pembelajaran memunyai topik yang jelas	5	5
4	Rumusan materi sesuai dengan Kurikulum 2013	5	5
Jumlah		20	20
Rata-rata		5,00	5,00
Presentase		100%	100%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

Hasil Validasi Ahli Materi pada Aspek Isi

No	Indikator	Sesudah Revisi	
		1	2
5	Isi materi memunyai konsep benar dan tepat	3	4
6	Kedalaman materi	3	4
7	Kejelasan konsep	3	4
8	Memiliki soal contoh	4	4
9	Kecocokan soal dengan materi	4	5
10	Pemahaman latihan	4	5
11	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	4	4
12	Pengorganisasian latihan sudah sistematis	4	4
13	Soal latihan bervariasi	3	4
Jumlah		32	38
Rata-rata		3,55	4,22
Presentase		71%	84%
Kategori		Baik	Sangat Baik

Lampiran IX

Hasil Validasi Guru

Hasil Validasi Guru pada Aspek Tampilan

No	Indikator	Guru	
		1	2
1	Kejelasan teks	4	5
2	Kejelasan petunjuk penggunaan	5	5
3	Kejelasan gambar	5	5
4	Kejelasan ikon/tombol	5	5
5	Musik menarik dan variatif	5	5
6	Warna tampilan menarik	5	4
7	Adanyagambarananimasi/tokohpenunjang	5	5
8	Adanya video penunjang	5	5
Jumlah		39	39
Rata-rata		4,87	4,87
Presentase		97%	97%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

Hasil Validasi Guru pada Aspek Materi

No	Indikator	Guru	
		1	2
9	Kejelasan materi	4	5
10	Kelugasan bahasa	4	4
11	Materi dapat dipahami	4	5
12	Adanya materi yang sukar dan mudah	4	5
Jumlah		16	19
Rata-rata		4,00	4,75
Presentase		80%	95%
Kategori		Baik	Sangat Baik

Hasil Validasi Guru pada Aspek Pembelajaran

No	Indikator	Guru	
		1	2
13	Materi media mudah dipahami	4	5
14	Materi menarik dan variatif	5	5
15	Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	5	4
16	Adanya evaluasi pembelajaran	4	4
17	Adanya motivasi untuk membangkitkan semangat	4	4
Jumlah		22	22
Rata-rata		4,40	4,40
Presentase		88%	88%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

Hasil Validasi Guru pada Aspek Kualitas Pembelajaran

No	Indikator	Guru	
		1	2
18	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar	4	5
19	Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	5	5
20	Program dalam pembelajaran mempunyai topik yang jelas	4	5
21	Rumusan materi sesuai dengan Kurikulum 2013	5	5
Jumlah		18	20
Rata-rata		4,50	5,00
Presentase		90%	100%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

Hasil Validasi Guru pada Aspek Isi

No	Indikator	Guru	
		1	2
22	Isi materi mempunyai konsep benar dan tepat	5	5
23	Kedalaman materi	4	5
24	Kejelasan konsep	4	5
25	Memiliki soal contoh	4	4
26	Kecocokan soal dengan materi	4	5
27	Pemahaman latihan	4	4
28	Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	5	4
29	Pengorganisasian latihan sudah sistematis	4	5
30	Soal latihan bervariasi	5	4
Jumlah		39	41
Rata-rata		4,33	4,55
Presentase		86%	91%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

Lapiran X

Uji Coba Produk pada Siswa

Hasil Uji Coba Produk pada Siswa Aspek Tampilan

Siswa	Aspek Tampilan			
	Jumlah	Rata-rata	%	Kategori
1	31	3,87	77%	Baik
2	32	4,00	80%	Baik
3	28	3,50	70%	Baik
4	34	4,25	85%	Sangat Baik
5	35	4,37	87%	Sangat Baik
6	30	3,75	75%	Sangat Baik
7	36	4,50	90%	Sangat Baik
8	36	4,50	90%	Sangat Baik
9	37	4,62	92%	Sangat Baik
10	37	4,62	92%	Sangat Baik
11	34	4,25	85%	Sangat Baik
12	34	4,25	85%	Sangat Baik
13	35	4,37	87%	Sangat Baik
14	37	4,62	92%	Sangat Baik
15	31	3,87	77%	Baik
16	39	4,87	97%	Sangat Baik
17	37	4,62	92%	Sangat Baik
18	36	4,50	90%	Sangat Baik
19	36	4,50	90%	Sangat Baik
20	37	4,62	92%	Sangat Baik
21	40	5,00	100%	Sangat Baik
22	31	3,87	77%	Baik
23	31	3,87	77%	Baik
24	31	3,87	77%	Baik
25	36	4,50	90%	Sangat Baik
26	34	4,25	85%	Sangat Baik
27	37	4,62	92%	Sangat Baik
28	27	3,37	67%	Baik
29	36	4,50	90%	Sangat Baik
30	34	4,25	85%	Sangat Baik
31	36	4,50	90%	Sangat Baik
32	30	3,75	75%	Baik
33	34	4,25	85%	Sangat Baik
34	30	3,75	75%	Baik
Rata-rata		4,25	85%	Sangat Baik

Hasil Uji Coba Produk pada Siswa Aspek Materi

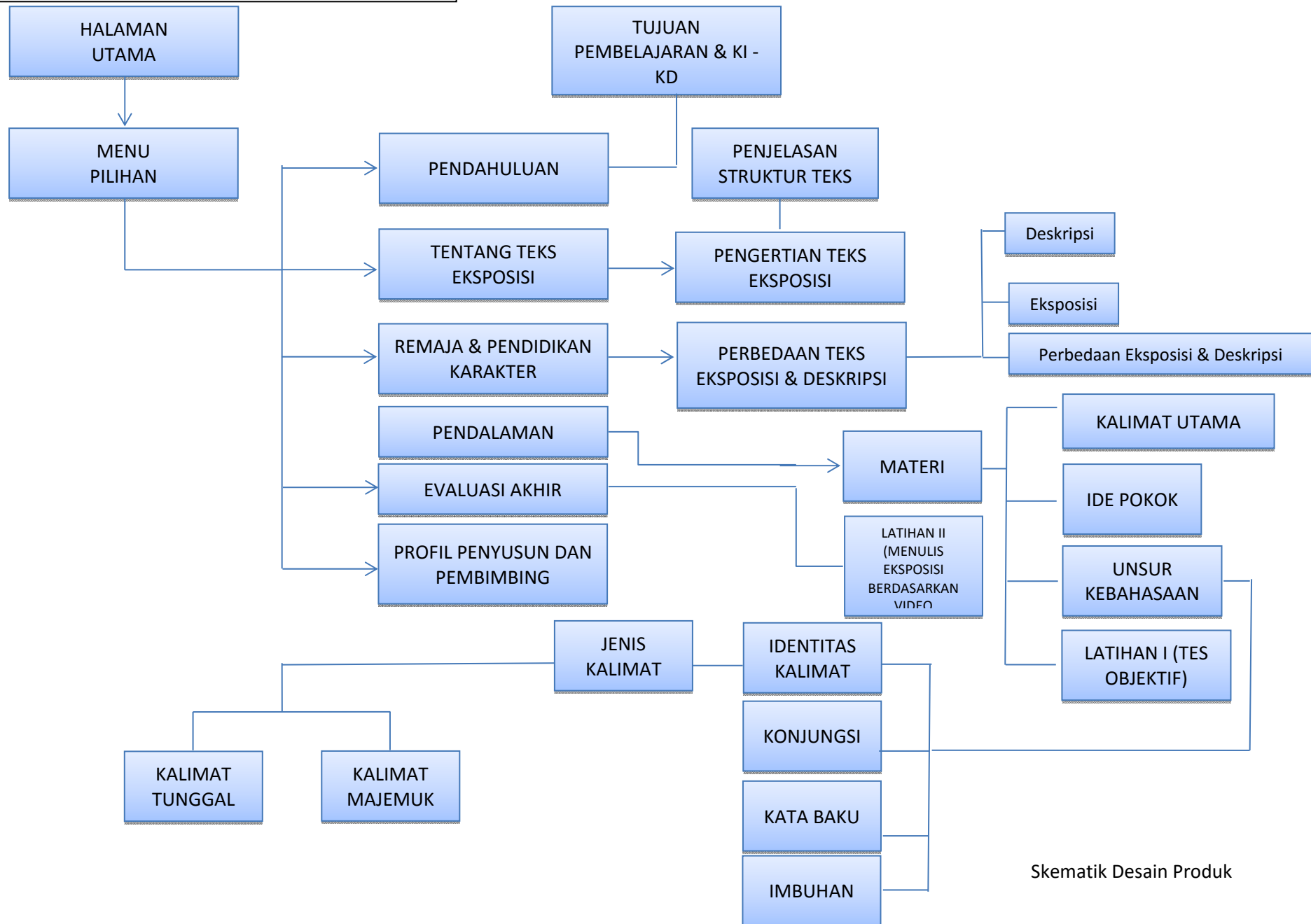
Siswa	Aspek Tampilan			
	Jumlah	Rata-rata	%	Kategori
1	19	4,75	95%	Sangat Baik
2	18	4,59	90%	Sangat Baik
3	17	4,25	85%	Sangat Baik
4	19	4,75	95%	Sangat Baik
5	16	4,00	80%	Baik
6	17	4,25	85%	Sangat Baik
7	18	4,59	90%	Sangat Baik
8	18	4,59	90%	Sangat Baik
9	17	4,25	85%	Sangat Baik
10	19	4,75	95%	Sangat Baik
11	17	4,25	85%	Sangat Baik
12	18	4,59	90%	Sangat Baik
13	18	4,59	90%	Sangat Baik
14	18	4,59	90%	Sangat Baik
15	17	4,25	85%	Sangat Baik
16	19	4,75	95%	Sangat Baik
17	18	4,59	90%	Sangat Baik
18	19	4,75	95%	Sangat Baik
19	17	4,25	85%	Sangat Baik
20	18	4,59	90%	Sangat Baik
21	19	4,75	95%	Sangat Baik
22	18	4,59	90%	Sangat Baik
23	17	4,25	85%	Sangat Baik
24	18	4,59	90%	Sangat Baik
25	19	4,75	95%	Sangat Baik
26	15	3,75	75%	Baik
27	17	4,25	85%	Sangat Baik
28	17	4,25	85%	Sangat Baik
29	18	4,59	90%	Sangat Baik
30	16	4,00	80%	Sangat Baik
31	18	4,59	90%	Sangat Baik
32	17	4,25	85%	Sangat Baik
33	19	4,75	95%	Sangat Baik
34	17	4,25	85%	Sangat Baik
Rata-rata		4,45	89%	Sangat Baik

Hasil Uji Coba Produk pada Siswa Aspek Pembelajaran

Siswa	Aspek Tampilan			
	Jumlah	Rata-rata	%	Kategori
1	22	4,40	88%	Sangat Baik
2	24	4,80	96%	Sangat Baik
3	24	4,80	96%	Sangat Baik
4	25	5,00	100%	Sangat Baik
5	22	4,40	88%	Sangat Baik
6	17	3,40	68%	Baik
7	21	4,20	84%	Sangat Baik
8	23	4,60	92%	Sangat Baik
9	22	4,40	88%	Sangat Baik
10	23	4,60	92%	Sangat Baik
11	22	4,40	88%	Sangat Baik
12	21	4,20	84%	Sangat Baik
13	22	4,40	88%	Sangat Baik
14	21	4,20	84%	Sangat Baik
15	20	4,00	80%	Sangat Baik
16	23	4,60	92%	Sangat Baik
17	18	3,60	72%	Baik
18	22	4,40	88%	Sangat Baik
19	21	4,20	84%	Sangat Baik
20	22	4,40	88%	Sangat Baik
21	25	5,00	100%	Sangat Baik
22	25	5,00	100%	Sangat Baik
23	21	4,20	84%	Sangat Baik
24	25	5,00	100%	Sangat Baik
25	21	4,20	84%	Sangat Baik
26	21	4,20	84%	Sangat Baik
27	24	4,80	96%	Sangat Baik
28	17	3,40	68%	Baik
29	23	4,60	92%	Sangat Baik
30	21	4,20	84%	Sangat Baik
31	19	3,80	76%	Baik
32	20	4,00	80%	Baik
33	19	3,80	76%	Baik
34	20	4,00	80%	Baik
Rata-rata		4,32	87%	Sangat Baik

Lampiran XI
(Substansi Materi untuk Validasi Materi)

90



Skematik Desain Produk

A. Penjelasan Skematik Teks Eksposisi

Materi teks eksposisi yang digunakan sebagai substansi dasar media Adobe Flash Player 10 ini merujuk pada buku “Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan” versi Kurikulum 2013, Kelas VII, BAB III, subtema Remaja dan Pendidikan Karakter. Dari sumber materi yang dikeluarkan oleh Kemendikbud melalui Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa—pimpinan Prof. Dr. Mahsun, M.S.—itu disusun berdasarkan pendekatan proses. Karenanya, orientasi pembelajaran tidak berdasarkan hasil akhir semata tetapi diarahkan pada proses tiap langkah yang dilalui oleh pengguna media (siswa). Dalam konteks materi teks eksposisi berbantuan Adobe Flash Player 10 terdapat evaluasi otentik. Adapun evaluasi otentik tersebut, yakni: (1) latihan I (tes objektif) dan (2) menulis teks eksposisi secara mandiri berdasarkan video yang ditampilkan. Keduanya dijelaskan dengan ketentuan-ketentuan tertentu. Oleh karenanya, berikut dipaparkan substansi teks eksposisi secara terperinci.

1. Pendahuluan

Teks eksposisi ini mengacu pada Kurikulum 2013 yang dijelaskan lebih fokus pada rumusan Kompetensi Inti (KI 4): Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori. Berikutnya, Kompetensi Dasar (KD):

3.1 Memahami teks eksposisi

3.2 Membedakan teks eksposisi dengan teks deskripsi

4.1 Menangkap makna teks eksposisi

4.2 Menyusun teks eksposisi

4.3 Menelaah dan merevisi teks eksposisi

2. Pengertian Teks Eksposisi

1) Definisi

Teks eksposisi adalah karangan yang berusaha menerangkan atau menjelaskan sesuatu yang dapat memperluas pandangan atau pengetahuan seseorang.

2) Ciri-ciri

- a. Penjelasannya bersifat informatif.
- b. Pembahasan masalahnya bersifat objektif.

- c. Penjelasannya disertakan dengan bukti-bukti yang konkret (tidak mengada-ada).
- d. Pembahasannya bersifat logis atau sesuai dengan penalaran.

3) Skematik

a. Tesis

Pernyataan pendapat yang terdiri dari sudut pandang pribadi.

b. Argumentasi

Pendapat yang dikuatkan dengan “elaborasi”/alasan penguat.

c. Penguatan Kembali

Penguatan kembali pernyataan yang ada berdasarkan paragraf sebelumnya.

3. Contoh Teks Eksposisi “Remaja & Pendidikan Karakter”

Tesis	Remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak ke masa awal dewasa. Usia remaja berada pada kisaran usia 10 tahun sampai dengan 21 tahun. Pada masa itu remaja sedang mencari identitas dirinya. Oleh karena itu, remaja harus mendapat pendidikan karakter agar dapat mengarahkan minatnya pada kegiatan-kegiatan positif. Pendidikan karakter yang dapat diberikan pada remaja, antara lain, berperilaku jujur, kreatif, percaya diri, santun, dan peduli.
Argumentasi	Remaja mengalami gejolak emosi karena perubahan berat dan tinggi badan yang berpengaruh juga pada perkembangan psikisnya. Pada masa gejolak itu merupakan masa sulit sehingga remaja memerlukan pengendalian diri yang kuat ketika berada di sekolah, di rumah, dan di lingkungan masyarakat. Dalam keadaan seperti ini, remaja membutuhkan orang dewasa untuk mengarahkan dirinya. Untuk itu, agar tidak terjerumus pada hal-hal negatif, remaja harus mempunyai pendidikan karakter. Pendidikan karakter ini dapat membentuk mereka menjadi remaja berprestasi. Di dalam pendidikan karakter mereka diajari nilai religius yang menguraikan kebaikan agar remaja tumbuh sebagai manusia yang peka pada lingkungan sosial. Di samping itu, mereka diajari juga nilai toleransi dan nilai cinta damai atau nilai-nilai kemanusiaan yang membentuk remaja mempunyai sifat pengasih, berbudi pekerti, dan cinta damai. Dalam pendidikan karakter itu mereka diajari juga nilai suka bekerja keras, kreatif, mandiri, dan mempunyai rasa ingin tahu yang tinggi yang dapat menjadikan remaja sebagai orang yang berprestasi.
Penguatan Kembali	Dengan demikian, nilai-nilai positif dalam pendidikan karakter itu dapat membentuk remaja yang unggul. Mereka akan bisa bersaing baik di tingkat nasional maupun tingkat internasional. Dengan begitu, remaja yang memiliki karakter kuat akan tumbuh sebagai remaja yang unggul dan dibanggakan karena sehat secara fisik, stabil dalam emosi, dan intelektualnya berkembang baik.

4. Kalimat Utama

1) Kalimat Utama Paragraf 1

Remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak ke masa awal dewasa

2) Kalimat Utama Paragraf 2

Remaja mengalami gejolak emosi karena perubahan berat dan tinggi badan

3) Kalimat Utama Paragraf 3

Nilai-nilai positif dalam pendidikan karakter itu dapat membentuk remaja yang unggul

5. Ide Pokok

1) Ide Pokok Paragraf 1

Remaja berada di masa transisi

2) Ide Pokok Paragraf 2

Remaja mengalami gejolak emosi

3) Ide Pokok Paragraf 3

Pendidikan karakter mampu membentuk remaja unggul

Sejalan dengan KD 3.2 (Membedakan teks eksposisi dengan teks deskripsi), pada muatan materi teks eksposisi di dalam media Adobe Flash Player 10, dicantumkan pula skematik dan contoh teks deskripsi berjudul “Tari Saman”. Teks tersebut diambilkan juga dari buku teks “Bahasa Indonesia Wahana Pengetahuan” versi Kurikulum 2013, Kelas VII, BAB II. Berikut merupakan lampiran teks deskriptif:

Identifikasi	Tari Saman tercatat di UNESCO pada Daftar Representatif Budaya Takbenda Warisan Manusia. Penetapan itu dilaksanakan pada Sidang ke-6 Komite Antar-Pemerintah untuk Pelindungan Warisan Budaya Takbenda UNESCO di Bali, pada 24 November 2011. Pada awalnya Tari Saman merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan (dakwah). Tari Saman mengandung pendidikan keagamaan, sopan santun, kepahlawanan, kekompakan, dan kebersamaan.
Klasifikasi	Penari Saman berjumlah ganjil. Mereka menyanyikan syair lagu berbahasa Gayo bercampur dengan bahasa Arab saat menari. Nyanyian dalam Tari Saman dibagi dalam lima macam. Regnum adalah nyanyian berupa suara auman. Dering adalah suara auman yang dilakukan oleh semua penari. Redet adalah lagu singkat dengan suara pendek yang dinyanyikan oleh seorang penari pada bagian tengah tari. Syek adalah lagu yang dinyanyikan oleh seorang penari dengan suara panjang tinggi melengking, biasanya sebagai tanda perubahan gerak. Saur yaitu lagu yang diulang bersama oleh seluruh penari setelah dinyanyikan oleh penari solo. Selain nyanyian, gerakan penari Saman diiringi alat musik berupa gendang, suara teriakan penari, tepuk tangan penari, tepuk dada penari, dan tepuk paha penari. Gerak dalam tari itu disebut guncang, kirep, lingang, dan surang-saring (semua gerak ini adalah bahasa Gayo).
Deskripsi Bagian	Kostum atau busana khusus Tari Saman terbagi tiga bagian. Pada kepala dipakai bulung teleng dan sunting kepies. Bulung teleng disebut juga tengkuluk, yaitu kain berdasar hitam berbentuk empat persegi panjang. Sunting kepies atau tajuk bunga digunakan di bagian kanan kepala. Pada badan dipakai baju pokok, celana, dan kain sarung. Baju pokok disebut juga baju kerawang yaitu baju bertangan pendek berwarna hitam disulam benang putih, hijau, dan merah. Pada tangan dipakai topeng gelang dan sapu tangan. Penggunaan warna pada kostum penari sangat penting menurut tradisi karena warna mengandung nilai-nilai yang menunjukkan identitas, kekompakan, kebijakan, keperkasaan, keberanian, dan keharmonisan para pemakainya.

6. Unsur Kebahasaan

1) Identifikasi Kalimat

Kalimat Tunggal

Kalimat tunggal hanya terdiri atas satu subjek, satu predikat, dan objek atau keterangan (jika ada)

Contoh

Ilham bertemendengan Zabina
Subjek Predikat Keterangan

Subjek = Pokok kalimat

Predikat = Penjelasan tentang pokok kalimat

Objek = Hal, perkara, atau orang yang dikenai pekerjaan

Keterangan = Kata atau kelompok kata untuk menerangkan
Sesuatu atau bagian kalimat yang lain

Carilah contoh lain kalimat tunggal di dalam teks “Remaja&PendidikanKarakter”

Kalimat Majemuk

Kalimat majemuk terdiri atas satu subjek atau lebih dan dua predikat atau lebih. Kalimat itu dapat ditambah objek dan keterangan jika perlu

Contoh

Keiko berbaju putih dan temannya berbaju merah

Subjek I Predikat I Pelengkap I Konjungsi Subjek 2 Predikat 2 Pelengkap 2

Subjek = Pokok kalimat

Predikat = Penjelasan tentang pokok kalimat

Konjungsi = kata atau ungkapan penghubung antarkata, antarfrasa,
antarklausa, dan antarkalimat

Keterangan = Kata atau kelompok kata untuk menerangkan
Sesuatu atau bagian kalimat yang lain

Carilah contoh lain kalimat majemuk di dalam teks “Remaja&PendidikanKarakter”

2) Konjungsi

Konjungsi digunakan untuk menggabungkan kata, kelompok kata, atau klausa.

- a. Konjungsi penambahan (contoh: dan).
- b. Konjungsi perlawanan (contoh: tetapi).
- c. Konjungsi sebab-akibat (contoh: sehingga).
- d. Konjungsi pemilihan (contoh: atau).

3) Kata Baku dan Tidak Baku

Kata baku adalah kata yang benar/sesuai dengan ejaan bahasa Indonesia.

- a. Kata Baku: fisik, negatif, objektif, dan kreatif;
- b. Kata Tidak Baku: pisik, negatip, obyektif, dan kreatip.

4) Imbuhan dalam Kalimat

Kata berimbuhan itu adalah kata dasar yang disertai penambahan awalan, akhiran, atau sisipan.

No	Proses Pembentukan Kata		Bentukan Kata
	Imbuhan	Kata Dasar	
1	Awalan: di-	sebut	disebut
2	Akhiran: -an	kisar	kisaran
3	Awalan & akhiran: pen-an	didik	pendidikan
4	Sisipan: -in	kerja	kinerja

7. Evaluasi Akhir (Menulis Teks Eksposisi secara Mandiri)

Pada tahap akhir ini siswa diminta untuk menulis teks eksposisi dengan berdasarkan video bertemakan kedermawanan, pengorbanan, dan kasih sayang. Setelah siswa diminta menonton salah satu video yang dipilihnya, kemudian dipaparkan prosedur penulisan teks eksposisi secara mandiri. Berikut prosedurnya:

Berikut merupakan langkah-langkah yang harus kamu perhatikan:

1. Tulislah teks eksposisi berdasarkan video yang kamu amati di buku masing-masing.
2. Tentukan struktur pembangun teks eksposisi yang kamu tulis.
3. Tentukan kalimat utama dan ide pokok pada tiap Paragrafnya.
4. Bila sudah selesai, baca dengan cermat apakah teks eksposisi yang kamu buat sudah sesuai dengan struktur pembangunnya dan sesuai dengan Ejaan Yang Disempurnakan (EYD). Jika belum, revisilah (perbaiki) teks yang kamu buat supaya teks tersebut layak untuk dibaca orang lain.

Selamat Mengerjakan! Semoga sukses!

Lampiran XII

(Foto-foto Kegiatan Uji Coba Terbatas)

Gambar 1 (Guru sedang menjelaskan prosedur pengisian lembar kuisisioner)



Gambar 2: Siswa sedang mengisi kuisisioner uji terbatas



Gambar 3: Siswa sedang mengisi angket kuisioner uji terbatas



Gambar 4: Foto bersama siswa kelas VII F SMP N 9 Yogyakarta



Lampiran XIII
(Kisi-Kisi Instrumen)

Tabel 2: Kisi-kisi Validasi oleh Ahli Materi

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir
1	Kualitas Pembelajaran	- Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar	1
		- Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	1
		- Program dalam pembelajaran mempunyai topik yang jelas	1
		- Rumusan materi sesuai dengan Kurikulum 2013	1
2	Aspek Isi	- Isi materi mempunyai konsep benar dan tepat	1
		- Kedalaman materi	1
		- Kejelasan konsep	1
		- Memiliki soal contoh	1
		- Kecocokan soal dengan materi	1
		- Pemahaman latihan	1
		- Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	1
		- Pengorganisasian latihan sudah sistematis	1
		- Soal latihan bervariasi	1
Jumlah			13

Tabel 3: Kisi-kisi Validasi oleh Ahli Media

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir
1	Aspek Tampilan	- Ketepatan pemilihan latar media	1
		- Ketepatan pemilihan musik	1
		- Ketepatan pemilihan huruf	1
		- Pemilihan warna yang menarik	1
		- Ukuran huruf	1
		- Warna huruf	1
		- Bahasa yang baik dan benar	1
		- Bentuk dan letak navigasi konsisten diseluruh isi program	1
		- Kualitas tampilan video	1
		- Ketepatan tipografi	1
		- Tombol navigasi pada multimedia mudah dipahami	1
		- Tombol navigasi pada multimedia mudah digunakan	1
2	Aspek Pemrograman	- Multimedia pembelajaran bersifat interaktif dalam membantu memahami materi yang diajarkan	1
		- Kejelasan petunjuk penggunaan	1
		- Kejelasan alur media	1
		- Program multimedia sederhana dalam pengoperasiannya	1
		- Efisiensi teks	1
Jumlah			17

Tabel 4: Kisi-kisi Kuisioner untuk Subjek Uji Coba

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir
1	Aspek Tampilan	- Kejelasan teks	1
		- Kejelasan petunjuk penggunaan	1
		- Kejelasan gambar	1
		- Kejelasan ikon/tombol	1
		- Musik menarik dan variatif	1
		- Warna tampilan menarik	1
2	Aspek Materi	- Kejelasan materi	1
		- Kelugasan bahasa	1
		- Materi dapat dipahami	1
		- Adanya materi yang sukar dan mudah	1
3	Aspek Pembelajaran	- Materi media mudah dipahami	1
		- Materi menarik	1
		- Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	1
		- Adanya evaluasi pembelajaran	1
		- Adanya motivasi untuk membangkitkan semangat	1
Jumlah			15

Tabel 5: Kisi-kisi Kuisioner untuk Guru

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	Jumlah Butir
1	Aspek Tampilan	<ul style="list-style-type: none"> - Kejelasan teks - Kejelasan petunjuk penggunaan - Kejelasan gambar - Kejelasan ikon/tombol - Musik menarik dan variatif - Warna tampilan menarik - Adanya gambar animasi/tokoh penunjang - Adanya video penunjang 	<ul style="list-style-type: none"> 1 1 1 1 1 1 1 1
2	Aspek Materi	<ul style="list-style-type: none"> - Kejelasan materi - Kelugasan bahasa - Materi dapat dipahami - Adanya materi yang sukar dan mudah 	<ul style="list-style-type: none"> 1 1 1 1
3	Aspek Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Materi media mudah dipahami - Materi menarik - Kejelasan petunjuk mengerjakan soal - Adanya evaluasi pembelajaran - Adanya motivasi untuk membangkitkan semangat 	<ul style="list-style-type: none"> 1 1 1 1 1
4	Aspek Kualitas Pembelajaran	<ul style="list-style-type: none"> - Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar - Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar - Program dalam pembelajaran memunyai topik yang jelas - Rumusan materi sesuai dengan Kurikulum 2013 	<ul style="list-style-type: none"> 1 1 1 1
Jumlah			21

Pedoman Wawancara untuk Guru Bahasa Indonesia

1. Apakah menurut Bapak/Ibu keterampilan menulis sangat penting; mengingat dalam Kurikulum 2013 dituntut untuk “memproduksi teks”?
2. Apakah siswa sering mengalami hambatan atau kesulitan dalam menulis, terutama menulis teks eksposisi?
3. Apakah siswa sering menganggap kegiatan menulis adalah sesuatu yang membosankan?
4. Apakah siswa tertarik/memberikan perhatian (atensi) antusiasmenya saat Bapak/Ibu menyampaikan materi dengan media pembelajaran?
5. Apakah Bapak/Ibu mengalami kesulitan dalam memnemukan media pembelajaran menulis yang inovatif dan menyenangkan?
6. Media seperti apa yang biasa Bapak/Ibu sering gunakan saat mengajar di kelas?
7. Metode atau pendekatan seperti apa yang Bapak/Ibu gunakan saat melatih keterampilan menulis siswa?
8. Menurut Bapak/Ibu perlukah dikembangkan media pembelajaran menulis yang menyenangkan berbasis komputer?

Pedoman Wawancara untuk Siswa

1. Apakah keterampilan menulis adalah kegiatan yang membosankan dalam pembelajaran bahasa Indonesia?
2. Seberapa sering Anda menulis dalam satu hari? (termasuk menulis status di FB, Twitter, Path, dan lain sebagainya)
3. Apakah Anda antusias jika pembelajaran di kelas menggunakan media?
4. Apakah Anda dapat mengoperasikan komputer/laptop (netbook/tablet)?
5. Apakah Anda sering menggunakan komputer? Jika iya, berapa jam tiap harinya Anda menggunakan komputer?
6. Apakah Anda memiliki akun jejaring sosial? Jika iya, sebutkanlah apa saja jejaring sosial yang dipunyai
7. Apakah menurut Anda materi pelajaran akan menjadi menarik bila dikemas dengan media berbantuan komputer?
8. Apakah Anda lebih tertarik menulis di komputer daripada menulis di buku cetak?

Lampiran XIV

(Analisis Kelayakan)

Analisis kelayakan dilakukan untuk mengetahui tingkat kelayakan dari masing-masing kategori berdasarkan hasil validasi ahli media dan ahli materi. Berbagai aspek yang dinilai akan dikategorikan “Layak” jika presentase dari rata-rata skor yang didapatkan setiap aspek berada dalam kategori Baik ($3,40 < X \leq 4,20$) dan Sangat Baik ($4,20 < X$).

Penilaian kelayakan media diperoleh dari hasil validasi oleh ahli media, ahli materi, dan guru bahasa Indonesia. Aspek yang dinilai oleh ahli media adalah kualitas tampilan dan pemrograman. Sedangkan aspek yang dinilai oleh ahli materi ialah aspek kualitas pembelajaran dan isi. Berikut dipaparkan tabel analisis kelayakan dari sumber validasi.

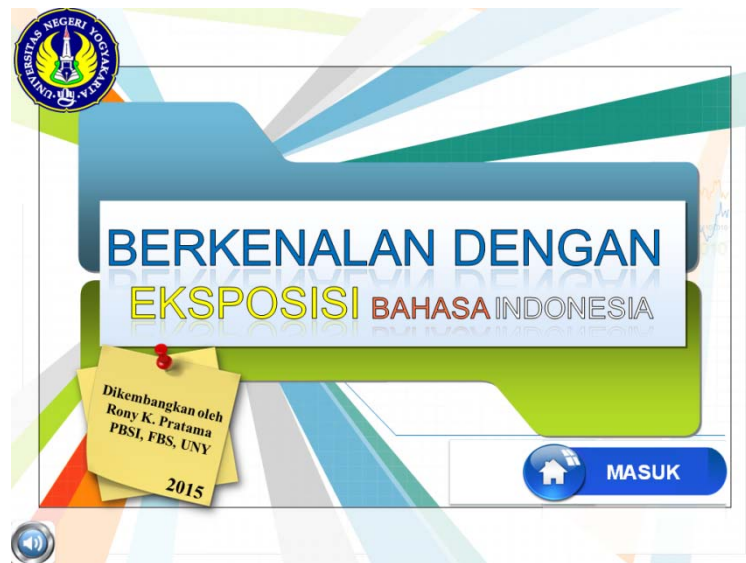
Tabel 6: Analisis Kelayakan Berdasarkan Validasi Ahli Materi

Ahli Media, Praktisi (Guru), dan Pengguna

Hasil Uji	Aspek	Rata-rata	Tingkat Kelayakan	Kategori
Ahli Media	Tampilan	3,43	69%	Baik
	Pemrograman	4,08	82%	Baik
Jumlah Rata-rata		3,75	76%	Baik
Ahli Materi	Kualitas Pembelajaran	5,00	100%	Sangat Baik
	Isi	3,55	71%	Baik
Jumlah Rata-rata		4,27	86%	Sangat Baik
Praktisi (Guru)	Tampilan	4,87	97%	Sangat Baik
	Materi	4,37	83%	Sangat Baik
	Pembelajaran	4,40	88%	Sangat Baik
	Kualitas Pembelajaran	4,75	95%	Sangat Baik
	Isi	4,44	89%	Sangat Baik
Jumlah Rata-rata		4,56	90%	Sangat Baik
Pengguna	Aspek Tampilan	4,25	85%	Sangat Baik
	Aspek Materi	4,45	89%	Sangat Baik
	Aspek Pembelajaran	4,35	87%	Sangat Baik
Jumlah Rata-rata		4,35	87%	Sangat Baik

Lampiran XV: Deskripsi Media Tiap Halaman Layar

Halaman Utama



Pada halaman ini tertulis “Berkenalan dengan Eksposisi Bahasa Indonesia” yang merupakan nama produk. Pemilihan latar belakang dengan warna beraneka ragam di halaman utama tersebut disimbolkan dengan komponen polifonik cakrawala di langit. Pemilihan warna-warni tersebut bukan tanpa dasar teoretis. Gaardner (1993) menjelaskan mengenai keanekaragaman warna mampu memicu kecerdasan dan kreativitas anak. Selain itu, di pojok kanan bawah terdapat tombol masuk ke menu berikutnya. Sebaliknya, di kiri bawah terdapat identitas penyusun dan pengatur musik.

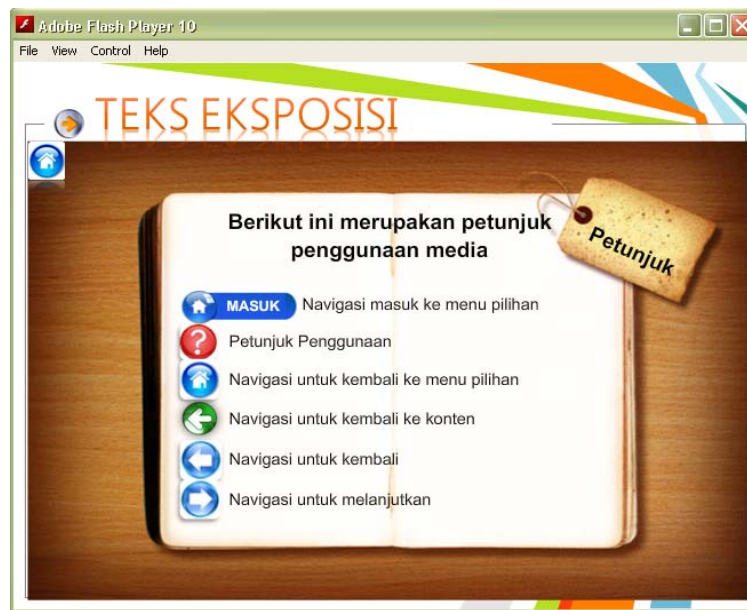
Menu Pilihan



Pada menu pilihan ini terdapat lima menu utama yakni: (1) Pendahuluan, (2) Tentang Teks Eksposisi, (3) Remaja & Pendidikan Karakter, (4) Pendalaman, dan (5) Evaluasi Akhir. Selain itu, terdapat pula menu tambahan (1) Profil dan (2) Petunjuk. Di pojok kanan atas terdapat gambar detektif yang menandakan seorang eksploratif dengan perintahnya untuk memilih menu. Untuk merangsang imajinasi pengguna media, pada menu pilihan disediakan tombol musik yang bisa diaktifkan maupun dinonaktifkan sesuai kehendak masing-masing.

Tiap menu yang terdapat di menu pilihan bersifat berurutan. Urutan tersebut dimulai dari Pendahuluan sampai Evaluasi Akhir. Masing-masing menu memuat penjelasan mengindikasikan skenario media secara keseluruhan. Di sisi lain, desain menu pilihan dirancang sedemikian populer sehingga pengguna dapat sebaik mungkin tertarik dengan tampilan media.

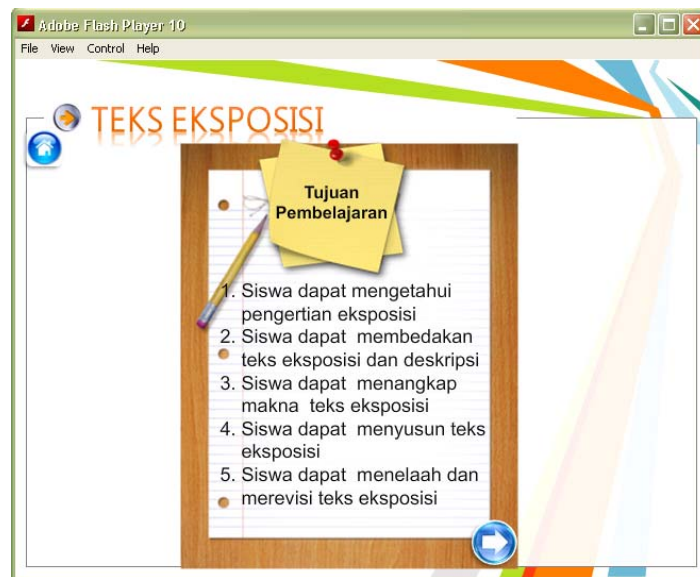
Menu Petunjuk Penggunaan



Menu Petunjuk Penggunaan ini memiliki penjelasan mengenai ikon-ikon penting dalam pengoperasian media. Penjelasan tersebut berfungsi sebagai pengenalan awal bagi pengguna media. Adapun ikon-ikon yang dijelaskan yakni: (1) ikon navigasi masuk ke menu pilihan, (2) ikon petunjuk penggunaan, (3) ikon navigasi untuk kembali ke menu pilihan, (4) ikon navigasi untuk kembali ke konten, (5) ikon navigasi untuk kembali, dan (6) ikon navigasi untuk melanjutkan.

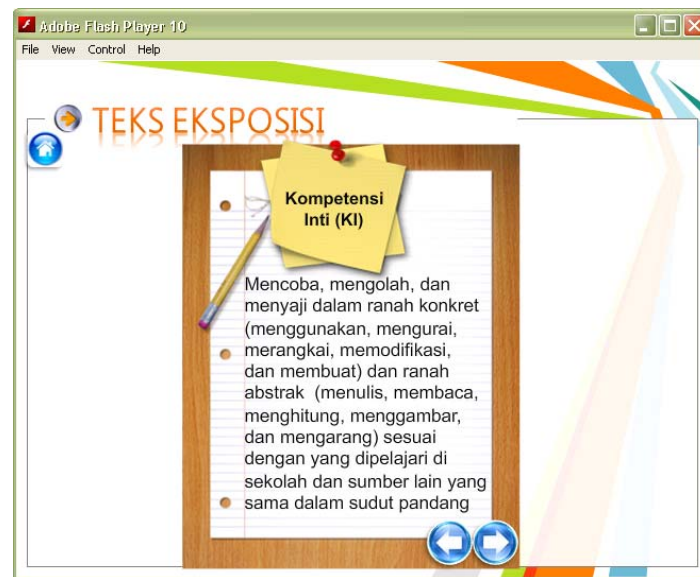
Dengan adanya penjelasan mengenai fungsi tiap ikon yang ada di media, diharapkan dapat mempermudah pengoperasian media oleh pengguna.

Menu Tujuan Pembelajaran



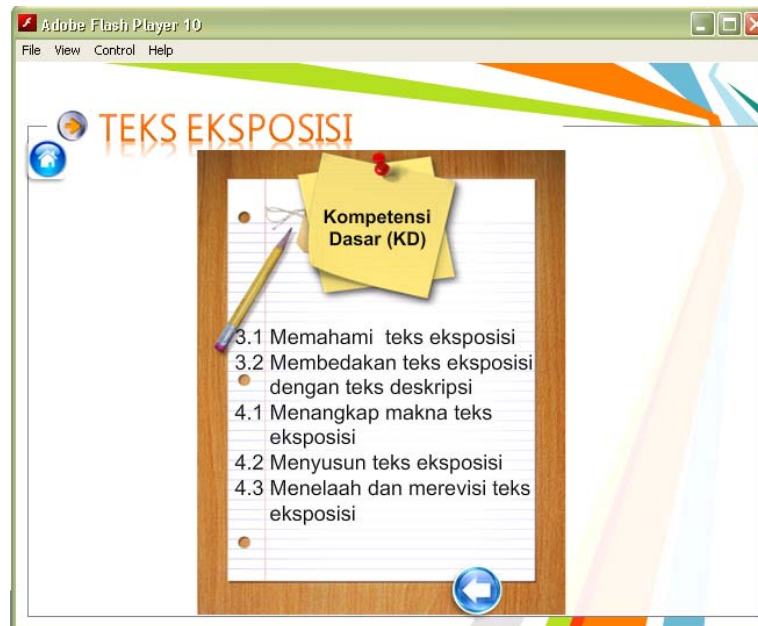
Menu Tujuan Pembelajaran ini berfungsi untuk memaparkan kepada pengguna bahwa media tersebut mempunyai arah tujuan yang hendak dicapai. Adapun uraian Tujuan Pembelajaran yang dipaparkan sebagai berikut. *Pertama*, siswa dapat mengetahui pengertian eksposisi. *Kedua*, siswa dapat membedakan teks eksposisi dan deskripsi. *Ketiga*, siswa dapat menangkap makna teks eksposisi. *Keempat*, siswa dapat menyusun teks eksposisi. *Kelima*, siswa dapat menelaah dan merevisi eksposisi. Kelima tujuan pembelajaran dalam media tersebut diambil dari Permendikbud Nomor 58.

Menu Kompetensi Inti



Menu Kompetensi Inti diambil dari Permendikbud Nomor 58. Adapun susunan kalimat Kompetensi Inti yang diuraikan di media yakni: mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang. Uraian Kompetensi Inti dijabarkan pada Kompetensi Dasar.

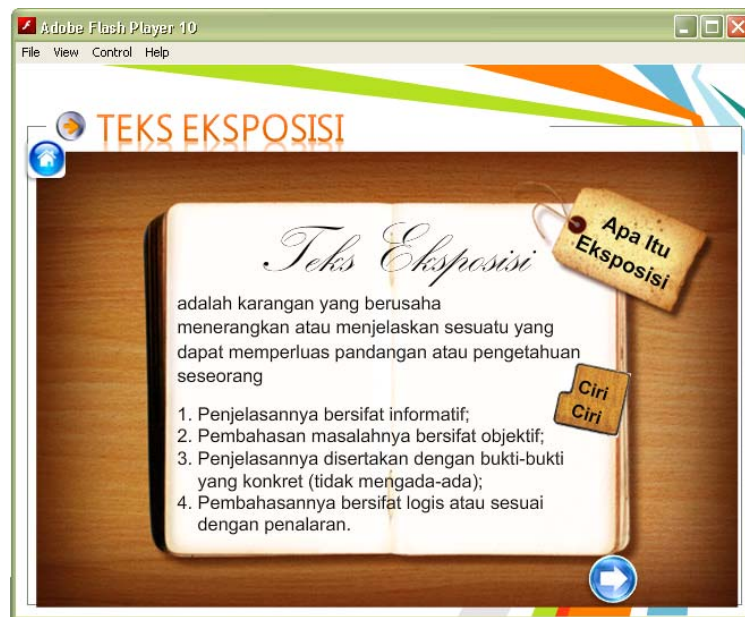
Menu Kompetensi Dasar



Kompetensi Dasar mengacu pada Permendikbud Nomor 58 yang menjadi landasan utama dalam pencapaian materi yang dipaparkan di media. Adapun poin-poin Kompetensi Dasar sebagai berikut ini: Memahami teks eksposisi (3.1), membedakan teks eksposisi dengan teks deskripsi (3.2), menangkap makna teks eksposisi (4.1), menyusun teks eksposisi (4.2), dan menelaah dan merevisi teks eksposisi (4.3).

Antara Tujuan Pembelajaran, Kompetensi Inti, dan Kompetensi Dasar masuk ke dalam satu Menu Pendahuluan. Ketiga menu tersebut dapat dipindah melalui bantuan tombol maju maupun mundur yang ada di pojok kanan bawah. Selain itu, desain latar belakang layar bercorak kertas catatan bergaris dengan pensil di pojok atas. Di pojok kiri atas juga terdapat navigasi untuk kembali ke Menu Pilihan.

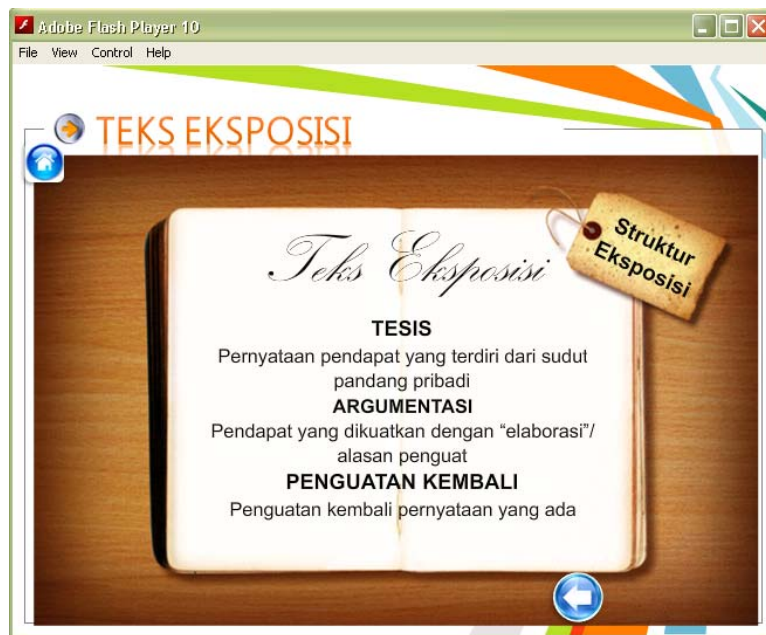
Menu Tentang Teks Eksposisi 1



Menu ini berfungsi untuk menjelaskan mengenai definisi umum teks eksposisi dan ciri-ciri umumnya. Definisi tersebut diambilkan dari hasil sintopis melalui pengertian para ahli. Adanya pemaparan definisi umum ini diharapkan supaya pengguna media mampu mengenal secara dasar pengertian teks eksposisi. Ciri-ciri teks eksposisi yang diuraikan melalui keempat poin di bawahnya juga semata-mata untuk memperjelas teks eksposisi.

Desain dasar Menu Tentang Teks Eksposisi ini diambilkan dari *template* buku catatan klasik. Melalui buku catatan klasik sebagai latar belakang menu diharapkan mampu menghadirkan segi-segi artistik. Selain itu, menu ini mempunyai dua submenu. Submenu pertama yaitu definisi dan ciri-ciri eksposisi dan skematik (struktur teks) eksposisi di menu kedua. Untuk masuk ke menu kedua, pengguna bisa menggunakan navigasi selanjutnya.

Menu Tentang Teks Eksposisi 2



Menu ini menguraikan skematik atau struktur teks eksposisi dengan penjelasan singkat tiap strukturnya. Dengan diuraikannya struktur teks tersebut pengguna media dapat mengenal kerangka dasar atau sendi-sendi utama pembangun teks eksposisi. Dengan demikian, tatkala pengguna media hendak menulis teks eksposisi, ia mampu mengejawantahkan gagasan kreatifnya secara sistematis.

Adapun struktur teks eksposisi beserta pengertian masing-masingnya sebagai berikut.

(1) Tesis: pernyataan pendapat yang terdiri dari sudut pandang pribadi, (2) Argumentasi: pendapat yang dikuatkan dengan “elaborasi”/alasan penguat, dan (3) Penguatan kembali: penguatan kembali pernyataan yang ada. Ketiga struktur teks tersebut menjadi fondasi dasar pembangun teks eksposisi.

Menu Perbedaan Teks Eksposisi dan Deskripsi



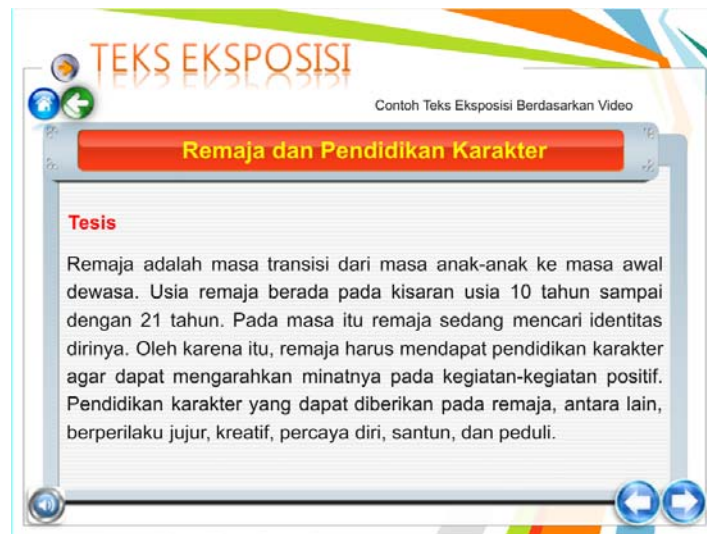
Menu ini menjadi portal utama yang menjelaskan teks eksposisi, deskripsi, dan perbedaan eksposisi & deskripsi. Secara umum menu ini memuat tiga submenu yang bisa dipilih oleh pengguna media. Dari sisi artistik tambahan, di bagian pojok kanan atas terdapat gambar detektif. Gambar detektif tersebut mencitrakan semangat eksplorasi dan mencatat pelbagai poin-poin penting di submenu yang hendak dipilih. Di bagian pojok kiri atas juga terdapat navigasi kembali ke menu pilihan.

Menu Video Teks Eksposisi



Video ini mencitrakan mengenai teks eksposisi bertemakan Remaja dan Pendidikan Karakter. Meski video ini tidak sepenuhnya persis dengan uraian teks eksposisi yang ada di bagian selanjutnya, video ini setidaknya dapat menjadi visualisasi umum mengenai perilaku remaja dan relevansinya dengan pendidikan karakter. Sebagai pelengkap, di bagian pojok kanan bawah terdapat tombol pengatur volume suara video. Pengatur tersebut bisa dikecilkan maupun diperbesar sesuai kebutuhan pengguna media.

Menu Uraian Teks Eksposisi



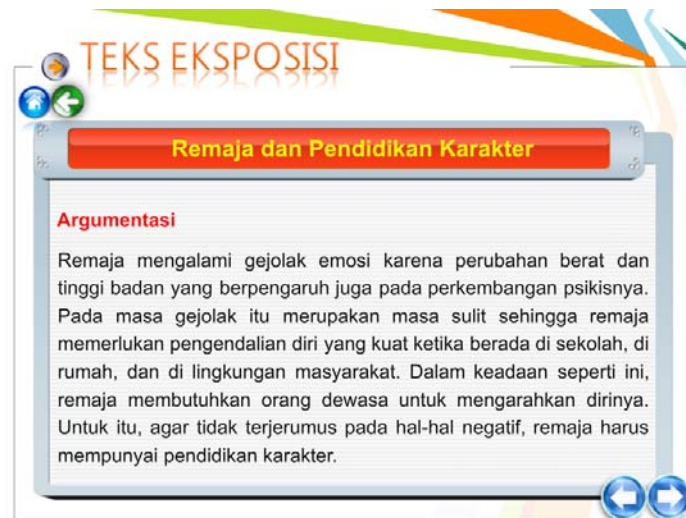
TEKS EKSPOSISI

Contoh Teks Eksposisi Berdasarkan Video

Remaja dan Pendidikan Karakter

Tesis

Remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak ke masa awal dewasa. Usia remaja berada pada kisaran usia 10 tahun sampai dengan 21 tahun. Pada masa itu remaja sedang mencari identitas dirinya. Oleh karena itu, remaja harus mendapat pendidikan karakter agar dapat mengarahkan minatnya pada kegiatan-kegiatan positif. Pendidikan karakter yang dapat diberikan pada remaja, antara lain, berperilaku jujur, kreatif, percaya diri, santun, dan peduli.



TEKS EKSPOSISI

Remaja dan Pendidikan Karakter

Argumentasi

Remaja mengalami gejala emosi karena perubahan berat dan tinggi badan yang berpengaruh juga pada perkembangan psikisnya. Pada masa gejala itu merupakan masa sulit sehingga remaja memerlukan pengendalian diri yang kuat ketika berada di sekolah, di rumah, dan di lingkungan masyarakat. Dalam keadaan seperti ini, remaja membutuhkan orang dewasa untuk mengarahkan dirinya. Untuk itu, agar tidak terjerumus pada hal-hal negatif, remaja harus mempunyai pendidikan karakter.



TEKS EKSPOSISI

Remaja dan Pendidikan Karakter

Penguatan Kembali

Dengan demikian, nilai-nilai positif dalam pendidikan karakter itu dapat membentuk remaja yang unggul. Mereka akan bisa bersaing baik di tingkat nasional maupun tingkat internasional. Dengan begitu, remaja yang memiliki karakter kuat akan tumbuh sebagai remaja yang unggul dan dibanggakan karena sehat secara fisik, stabil dalam emosi, dan intelektualnya berkembang baik.

Pada menu uraian teks eksposisi ini dipaparkan mengenai teks berjudul Remaja dan Pendidikan Karakter. Teks tersebut diambilkan dari buku teks bahasa Indonesia sebagai

Wahana Pengetahuan (Kurikulum 2013) kelas VII SMP/MTS. Adapun teks tersebut sebagai berikut.

Remaja adalah masa transisi dari masa anak-anak ke masa awal dewasa. Usia remaja berada pada kisaran usia 10 tahun sampai dengan 21 tahun. Pada masa itu remaja sedang mencari identitas dirinya. Oleh karena itu, remaja harus mendapat pendidikan karakter agar dapat mengarahkan minatnya pada kegiatan-kegiatan positif. Pendidikan karakter yang dapat diberikan pada remaja, antara lain, berperilaku jujur, kreatif, percaya diri, santun, dan peduli.

Remaja mengalami gejolak emosi karena perubahan berat dan tinggi badan yang berpengaruh juga pada perkembangan psikisnya. Pada masa gejolak itu merupakan masa sulit sehingga remaja memerlukan pengendalian diri yang kuat ketika berada di sekolah, di rumah, dan di lingkungan masyarakat. Dalam keadaan seperti ini, remaja membutuhkan orang dewasa untuk mengarahkan dirinya. Untuk itu, agar tidak terjerumus pada hal-hal negatif, remaja harus mempunyai pendidikan karakter.

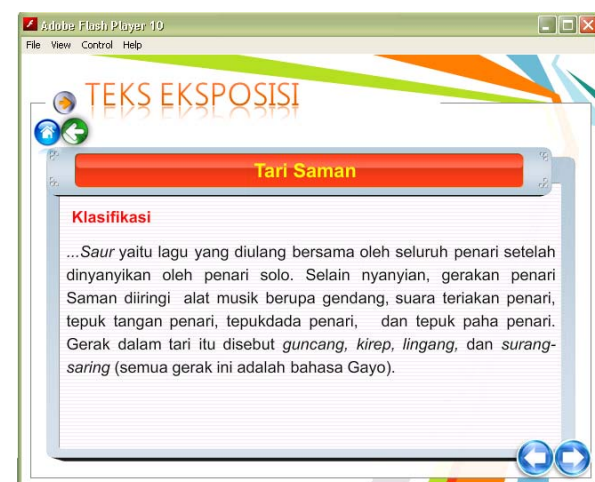
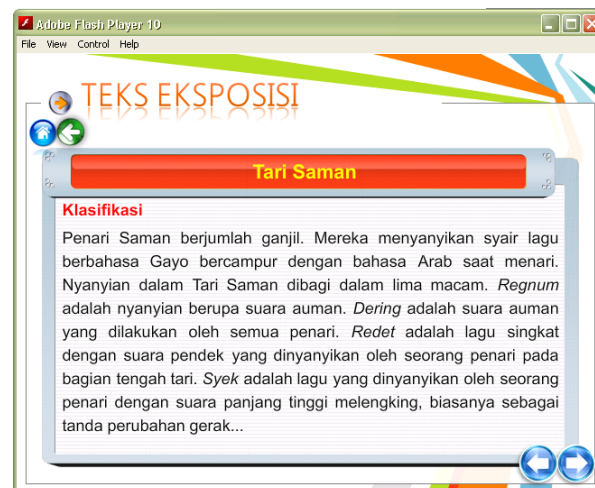
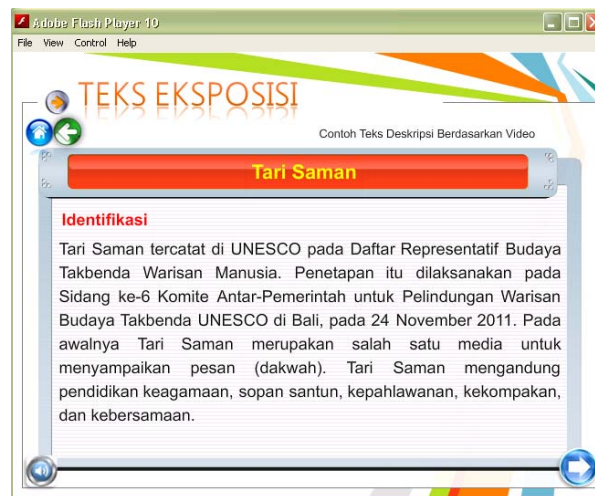
Dengan demikian, nilai-nilai positif dalam pendidikan karakter itu dapat membentuk remaja yang unggul. Mereka akan bisa bersaing baik di tingkat nasional maupun tingkat internasional. Dengan begitu, remaja yang memiliki karakter kuat akan tumbuh sebagai remaja yang unggul dan dibanggakan karena sehat secara fisik, stabil dalam emosi, dan intelektualnya berkembang baik.

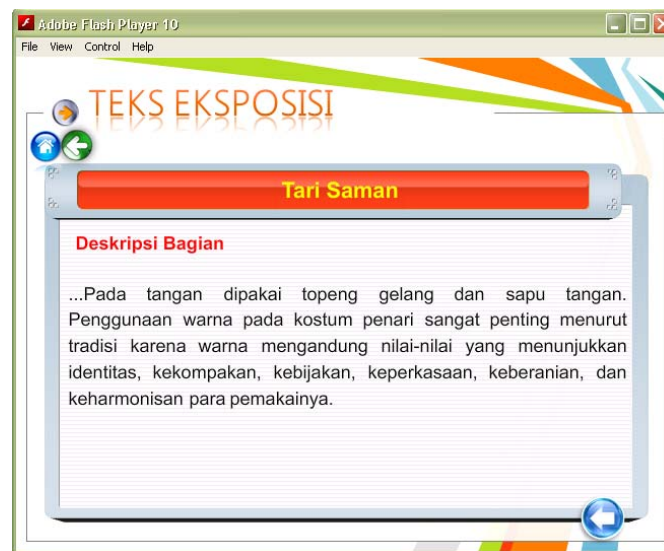
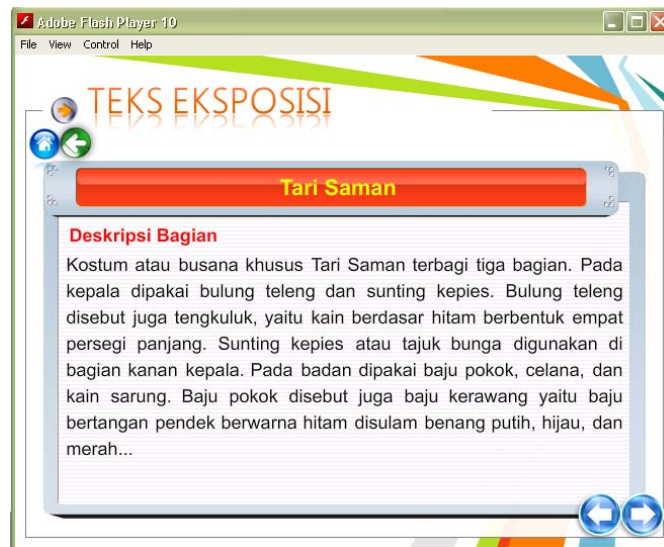
Menu Video Teks Deskripsi



Video ini mencitrakan mengenai teks deskripsi bertemakan Tari Saman. Meski video ini tidak sepenuhnya persis dengan uraian teks deksirpsi yang ada di bagian selanjutnya, video ini setidaknya dapat menjadi visualisasi umum mengenai Tari Saman yang sesungguhnya. Sebagai pelengkap, di bagian pojok kanan bawah terdapat tombol pengatur volume suara video. Pengatur tersebut bisa dikecilkan maupun diperbesar sesuai kebutuhan pengguna media.

Menu Uraian Teks Deskripsi





Pada menu uraian teks deskripsi ini dipaparkan mengenai teks berjudul Tari Saman. Teks tersebut diambilkan dari buku teks bahasa Indonesia sebagai Wahana Pengetahuan (Kurikulum 2013) kelas VII SMP/MTS. Adapun teks tersebut sebagai berikut.

Tari Saman tercatat di UNESCO pada Daftar Representatif Budaya Tak benda Warisan Manusia. Penetapan itu dilaksanakan pada Sidang ke-6 Komite Antar-Pemerintah untuk Pelindungan Warisan Budaya Tak benda UNESCO di Bali, pada 24 November 2011. Pada awalnya Tari Saman merupakan salah satu media untuk menyampaikan pesan (dakwah). Tari Saman mengandung pendidikan keagamaan, sopan santun, kepahlawanan, kekompakan, dan kebersamaan.

Penari Saman berjumlah ganjil. Mereka menyanyikan syair lagu berbahasa Gayo bercampur dengan bahasa Arab saat menari. Nyanyian dalam Tari Saman dibagi dalam lima macam. *Regnum* adalah nyanyian berupa suara auman. *Dering* adalah suara auman yang dilakukan oleh semua penari. *Redet* adalah lagu singkat dengan suara pendek yang dinyanyikan oleh seorang penari pada bagian tengah tari. *Syek* adalah lagu yang dinyanyikan oleh seorang penari dengan suara panjang tinggi melengking, biasanya sebagai tanda perubahan gerak. *Saur* yaitu lagu yang diulang bersama oleh seluruh penari setelah dinyanyikan oleh penari solo. Selain nyanyian, gerakan penari Saman diiringi alat musik berupa gendang, suara teriakan penari, tepuk tangan penari, tepuk dada penari, dan tepuk paha penari. Gerak dalam tari itu disebut *guncang*, *kirep*, *lingang*, dan *surang-saring* (semua gerak ini adalah bahasa Gayo).

Kostum atau busana khusus Tari Saman terbagi tiga bagian. Pada kepala dipakai bulung teleng dan sunting kepies. Bulung teleng disebut juga tengkuluk, yaitu kain berdasar hitam berbentuk empat persegi panjang. Sunting kepies atau tajuk bunga digunakan di bagian kanan kepala. Pada badan dipakai baju pokok, celana, dan kain sarung. Baju pokok disebut juga baju kerawang yaitu baju bertangan pendek berwarna hitam disulam benang putih, hijau, dan merah. Pada tangan dipakai topeng gelang dan sapu tangan. Penggunaan warna pada kostum penari sangat penting menurut tradisi karena warna mengandung nilai-nilai yang menunjukkan identitas, kekompakan, kebijakan, keperkasaan, keberanian, dan keharmonisan para pemakainya.

Menu Pendalaman



Di bagian ini ditampilkan empat materi, yakni: (1) Kalimat utama, (2) Ide Pokok, (3) Unsur kebahasaan, dan (4) Latihan 1. Masing-masing pilihan materi mempunyai kandungan teoretis masing-masing. Semua materi yang ada di bagian Pendalaman diintegrasikan dengan teks eksposisi yang telah dijelaskan sebelumnya. Pada bagian Pendalaman ini juga dilengkapi pengatur musik di bagian kiri bawah yang bisa diatur volumenya. Selain itu, di bagian kanan atas terdapat kalimat mutiara yang diharapkan mampu memotivasi pengguna media.

Menu Latihan 1 (Pilihan Ganda)

Adobe Flash Player 10

File View Control Help

(Latihan 1) Pilihan Ganda dengan Tema "Kasih Sayang Ibu"

Pertanyaan 4 of 10

Sepulang sekolah, Beta selalu langsung kembali ke rumah. Ia tidak pernah pergi untuk bermain "ding dong" yang syarat akan uang taruhan; seperti teman-teman di kelasnya. Sesampainya di rumah ia langsung membantu ibunya untuk memasak camilan yang pada sorenya akan dijual di depan rumahnya. Beta dikenal tetangganya sebagai anak penurut kepada orang tuanya. Kisah di atas menunjukkan nilai pendidikan karakter berupa ...

☐ Rendah diri
☐ Setia kawan
☐ Penyendiri
☐ Berbakti pada orang tua

Jumlah Soal 10 Sebelumnya Selanjutnya Selesai

Adobe Flash Player 10

File View Control Help

(Latihan 1) Pilihan Ganda dengan Tema "Kasih Sayang Ibu"

Hasil Jawabanmu

Jumlah Soal 10

Total Nilai **100**

Nilaimu **30** 30%

Batas Nilai **50** 50%

❌ Coba lagi, ya! Jangan menyerah!

Evaluasi Kuis Keluar

Menu Latihan 1 ini berbentuk pilihan ganda. Latihan 1 dimaksudkan sebagai alat tes objektif untuk melihat sejauh mana pengetahuan pengguna media mengenai teks eksposisi. Ada sepuluh tes objektif yang tiap pertanyaan dasarnya diambilkan dari materi di menu sebelumnya. Setelah pengguna media menyelesaikan kesepuluh pertanyaan pilihan ganda tersebut, secara otomatis akan keluar nilai akhirnya beserta evaluasi tiap nomornya.

Lampiran XVI (Kemasan CD)



Berkenalan dengan Teks Eksposisi

Lampiran XVI (Uji Ahli, Guru, dan Siswa)

Angket untuk Guru Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pendekatan Proses Berbantuan Adobe Flash Player 10

Nama : Endang Rieki, S.Pd
NIP : 196511061986022003

Pertunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada keterangan: (5) Sangat Baik; (4) Baik; (3) Cukup Baik; (2) Kurang Baik; dan (1) Sangat Kurang Baik; berdasarkan aspek yang dinilai dengan jujur.

C. Lembar Angket untuk Siswa

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	Keterangan				
			5	4	3	2	1
1	Aspek Tampilan	Kejelasan teks		✓			
		Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
		Kejelasan gambar	✓				
		Kejelasan ikon/tombol	✓				
		Musik menarik dan variatif	✓				
		Warna tampilan menarik	✓				
		Adanya gambar animasi/tokoh penunjang	✓				
		Adanya video penunjang	✓				
2	Aspek Materi	Kejelasan materi		✓			
		Kelugasan bahasa		✓			
		Materi dapat dipahami		✓			
		Adanya materi yang sukar dan mudah		✓			
3	Aspek Pembelajaran	Materi media mudah dipahami		✓			
		Materi menarik dan variatif	✓				
		Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	✓				
		Adanya evaluasi pembelajaran		✓			
		Adanya motivasi untuk membangkitkan semangat		✓			
4	Kualitas Pembelajaran	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar		✓			
		Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓				
		Program , dalam pembelajaran memunyai topik yang jelas		✓			
		Rumusan materi sesuai dengan Kurikulum 2013	✓				

5	Aspek Isi	Isi materi mempunyai konsep benar dan tepat	✓				
		Kedalaman materi		✓			
		Kejelasan konsep		✓			
		Memiliki soal contoh		✓			
		Kecocokan soal dengan materi		✓			
		Pemahaman latihan		✓			
		Bahasa yang digunakan mudah dimengerti	✓				
		Pengorganisasian latihan sudah sistematis		✓			
		Soal latihan bervariasi	✓				

Keterangan:

(5) Sangat Baik (SB)

(4) Baik (B)

(3) Cukup Baik (CB)

(2) Kurang Baik (KB)

(1) Sangat Kurang Baik (SKB)

D. Komentar dan Saran Umum

Bila memudahkan pembelajaran lakukan terus, kita dapat mengembangkan model juga untuk pembelajaran di lapangan (luar kelas)

Yogyakarta, Maret 2015

[Signature]
Endang Rejeki

Angket untuk Guru
Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pendekatan Proses Berbantuan
Adobe Flash Player 10

Nama : Rudjito, S.Pd.
 NIP :

Pertunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada keterangan: (5) Sangat Baik; (4) Baik; (3) Cukup Baik; (2) Kurang Baik; dan (1) Sangat Kurang Baik; berdasarkan aspek yang dinilai dengan jujur.

A. Lembar Angket untuk Siswa

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	Keterangan				
			5	4	3	2	1
1	Aspek Tampilan	Kejelasan teks	✓				
		Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
		Kejelasan gambar	✓				
		Kejelasan ikon/tombol	✓				
		Musik menarik dan variatif	✓				
		Warna tampilan menarik		✓			
		Adanya gambar animasi/tokoh penunjang	✓				
		Adanya video penunjang	✓				
2	Aspek Materi	Kejelasan materi	✓				
		Kelugasan bahasa		✓			
		Materi dapat dipahami	✓				
		Adanya materi yang sukar dan mudah	✓				
3	Aspek Pembelajaran	Materi media mudah dipahami	✓				
		Materi menarik dan variatif	✓				
		Kejelasan petunjuk mengerjakan soal		✓			
		Adanya evaluasi pembelajaran		✓			
		Adanya motivasi untuk membangkitkan semangat		✓			
4	Kualitas Pembelajaran	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓				
		Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓				
		Program dalam pembelajaran memunyai topik yang jelas	✓				
		Rumusan materi sesuai dengan Kurikulum 2013	✓				

5	Aspek Isi	Isi materi mempunyai konsep benar dan tepat	✓				
		Kedalaman materi	✓				
		Kejelasan konsep	✓				
		Memiliki soal contoh		✓			
		Kecocokan soal dengan materi	✓				
		Pemahaman latihan		✓			
		Bahasa yang digunakan mudah dimengerti		✓			
		Pengorganisasian latihan sudah sistematis	✓				
		Soal latihan bervariasi		✓			

Keterangan:

(5) Sangat Baik (SB)

(4) Baik (B)

(3) Cukup Baik (CB)

(2) Kurang Baik (KB)

(1) Sangat Kurang Baik (SKB)

B. Komentar dan Saran Umum

Media ini layak digunakan

Yogyakarta, Maret 2015



Validasi Media
Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pendekatan Proses Berbantuan
Adobe Flash Player 10

Validator : Amiyawan Agung M.
 Hari/Tanggal :

Pertunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada keterangan: (5) Sangat Baik; (4) Baik; (3) Cukup Baik; (2) Kurang Baik; dan (1) Sangat Kurang Baik; berdasarkan aspek yang dinilai.

A. Lembar Evaluasi Media

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	Keterangan				
			5	4	3	2	1
1	Aspek Tampilan	Ketepatan pemilihan latar media (<i>layout</i>)		✓			
		Ketepatan pemilihan musik		✓			
		Ketepatan pemilihan huruf		✓			
		Pemilihan warna yang menarik		✓			
		Ukuran huruf		✓			
		Warna huruf	✓				
		Bahasa yang baik dan benar	✓				
		Bentuk dan letak navigasi konsisten diseluruh isi program			✓		
		Kualitas tampilan video			✓		
		Ketepatan tipografi			✓		
		Tombol navigasi pada multimedia mudah dipahami				✓	
		Tombol navigasi pada multimedia mudah digunakan			✓		
2	Aspek Pemrograman	Multimedia pembelajaran bersifat interaktif dalam membantu memahami materi yang diajarkan		✓			
		Kejelasan petunjuk penggunaan			✓		
		Kejelasan alur media			✓		
		Program multimedia sederhana dalam pengoperasiannya				✓	
		Efisiensi teks		✓			

Keterangan:

(5) Sangat Baik (SB)

(4) Baik (B)

(3) Cukup Baik (CB)

(2) Kurang Baik (KB)

(1) Sangat Kurang Baik (SKB)

B. Komentar dan Saran Umum

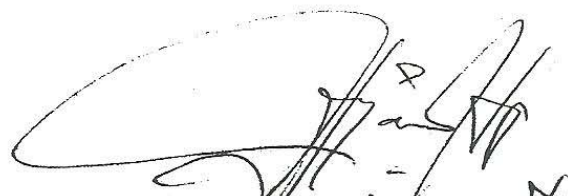
- o> Navigasi masih belum konsisten,
- o> Penggunaan ikon supaya mewakili maksud
- o>

C. Kesimpulan

Setelah melihat, menimbang, dan memutuskan, maka media ini dinyatakan... (mohon diberi tanda silang "X" pada salah satu nomor pilihan):

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan

Yogyakarta, 2015


Ariawan Agreg H.
198301022006041002

Validasi Media
Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pendekatan Proses Berbantuan
Adobe Flash Player 10

Validator : *Arifan Agung H*
 Hari/Tanggal :

Pertunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada keterangan: (5) Sangat Baik; (4) Baik; (3) Cukup Baik; (2) Kurang Baik; dan (1) Sangat Kurang Baik; berdasarkan aspek yang dinilai.

A. Lembar Evaluasi Media

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	Keterangan				
			5	4	3	2	1
1	Aspek Tampilan	Ketepatan pemilihan latar media (<i>layout</i>)		✓			
		Ketepatan pemilihan musik		✓			
		Ketepatan pemilihan huruf		✓			
		Pemilihan warna yang menarik		✓			
		Ukuran huruf		✓			
		Warna huruf	✓				
		Bahasa yang baik dan benar	✓				
		Bentuk dan letak navigasi konsisten diseluruh isi program	-	✓			
		Kualitas tampilan video		✓			
		Ketepatan tipografi			✓		
		Tombol navigasi pada multimedia mudah dipahami		✓			
		Tombol navigasi pada multimedia mudah digunakan	✓				
2	Aspek Pemrograman	Multimedia pembelajaran bersifat interaktif dalam membantu memahami materi yang diajarkan		✓			
		Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
		Kejelasan alur media		✓			
		Program multimedia sederhana dalam pengoperasiannya		✓			
		Efisiensi teks		✓			

Keterangan:

(5) Sangat Baik (SB)

(4) Baik (B)

(3) Cukup Baik (CB)

(2) Kurang Baik (KB)

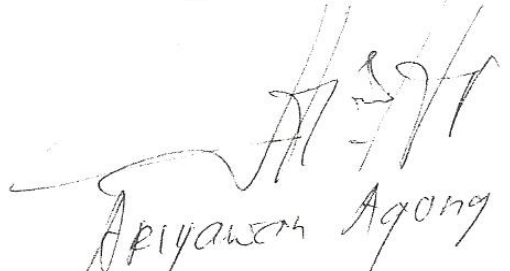
(1) Sangat Kurang Baik (SKB)

B. Komentor dan Saran Umum**C. Kesimpulan**

Setelah melihat, menimbang, dan memutuskan, maka media ini dinyatakan... (mohon diberi tanda silang "X" pada salah satu nomor pilihan):

- ☒ 1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
- 2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi
- 3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan

Yogyakarta, 7 2015


Ariyawan Agung
19830102-2006091002

Validasi Materi
Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pendekatan Proses Berbantuan
Adobe Flash Player 10

Validator : *Pangesti Wigati, Ph.D*
 Hari/Tanggal : *28/2/2015*

Pertunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada keterangan: (5) Sangat Baik; (4) Baik; (3) Cukup Baik; (2) Kurang Baik; dan (1) Sangat Kurang Baik; berdasarkan aspek yang dinilai.

A. Lembar Evaluasi Materi

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	Keterangan				
			5	4	3	2	1
1	Kualitas Pembelajaran	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓				
		Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓				
		Program dalam pembelajaran memunyai topik yang jelas	✓				
		Rumusan materi sesuai dengan Kurikulum 2013	✓				
2	Aspek Isi	Isi materi memunyai konsep benar dan tepat			✓		
		Kedalaman materi			✓		
		Kejelasan konsep			✓		
		Memiliki soal contoh		✓			
		Kecocokan soal dengan materi		✓			
		Pemahaman latihan		✓			
		Bahasa yang digunakan mudah dimengerti		✓			
		Pengorganisasian latihan sudah sistematis		✓			
		Soal latihan bervariasi			✓		

Keterangan:

(5) Sangat Baik (SB)

(4) Baik (B)

(3) Cukup Baik (CB)

(2) Kurang Baik (KB)

(1) Sangat Kurang Baik (SKB)

B. Komentar dan Saran Umum

- lihat skema → struktur teks
 ← tesis
 ← argumentasi
 ← berargumentasi } belum jelas
- 2) Apa fungsi sayonara?
- 3) EYD belum benar
- 4) Contoh kerib sayang Ibu → sebaiknya diganti
- 5) Beda poluk antara ekspresi & deskripsi belum dibahas
 Apr. beda klarifikasi & deskripsi?
- lihat draft ma!
- 6) Mana penilaian teks ekspresi? → lihat buku guru
- 7) latihan mood kurang

C. Kesimpulan

Setelah melihat, menimbang, dan memutuskan, maka materi ini dinyatakan... (mohon diberi tanda silang "X" pada salah satu nomor pilihan):

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
- ☒ 2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi → banyak revisi
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan

8) jika kerib sayang Ibu diganti, berarti semua diganti.

Yogyakarta,

2015

tesis itu posisinya di mana? wujudnya seperti apa?
 Bagaimana mengaitkan tesis dengan argumentasi?
 Bagaimana mengaitkan tesis dg pernyataan/pernyataan
 nalar? Mengapa?

MASALAH → substansi & contoh.

Validasi Materi
Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pendekatan Proses Berbantuan *Adobe Flash Player 10*

Validator :

Hari/Tanggal :

Pertunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada keterangan: (5) Sangat Baik; (4) Baik; (3) Cukup Baik; (2) Kurang Baik; dan (1) Sangat Kurang Baik; berdasarkan aspek yang dinilai.

A. Lembar Evaluasi Materi

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	Keterangan				
			5	4	3	2	1
1	Kualitas Pembelajaran	Kejelasan rumusan kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓				
		Kesesuaian kompetensi inti dan kompetensi dasar	✓				
		Program dalam pembelajaran memunyai topik yang jelas	✓				
		Rumusan materi sesuai dengan Kurikulum 2013	✓				
2	Aspek Isi	Isi materi memunyai konsep benar dan tepat		✓			
		Kedalaman materi		✓			
		Kejelasan konsep		✓			
		Memiliki soal contoh		✓			
		Kecocokan soal dengan materi	✓				
		Pemahaman latihan	✓				
		Bahasa yang digunakan mudah dimengerti		✓			
		Pengorganisasian latihan sudah sistematis		✓			
		Soal latihan bervariasi		✓			

Keterangan:

(5) Sangat Baik (SB)

(4) Baik (B)

(3) Cukup Baik (CB)

(2) Kurang Baik (KB)

(1) Sangat Kurang Baik (SKB)

B. Komentar dan Saran Umum

C. Kesimpulan

Setelah melihat, menimbang, dan memutuskan, maka materi ini dinyatakan...
(mohon diberi tanda silang “X” pada salah satu nomor pilihan):

1. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan tanpa revisi
2. Layak untuk digunakan/uji coba lapangan dengan revisi
3. Tidak layak untuk digunakan/uji coba lapangan

Angket untuk Siswa
Pembelajaran Menulis Teks Eksposisi Berbasis Pendekatan Proses Berbantuan
Adobe Flash Player 10

Nama Siswa : Mahmud F. F. F.
 Kelas : VII
 No Absen : 16

Pertunjuk: Berilah tanda centang (✓) pada keterangan: (5) Sangat Baik; (4) Baik; (3) Cukup Baik; (2) Kurang Baik; dan (1) Sangat Kurang Baik; berdasarkan aspek yang dinilai dengan jujur. Pengisian ini tidak berpengaruh pada nilai pelajaran Bahasa Indonesia Anda.

A. Lembar Angket untuk Siswa

No	Komponen Penilaian	Aspek yang Dinilai	Keterangan				
			5	4	3	2	1
1	Aspek Tampilan	Kejelasan teks	✓				
		Kejelasan petunjuk penggunaan	✓				
		Kejelasan gambar		✓			
		Kejelasan ikon/tombol	✓				
		Musik menarik dan variatif	✓				
		Warna tampilan menarik	✓				
		Adanya gambar animasi/tokoh penunjang	✓				
		Adanya video penunjang	✓				
2	Aspek Materi	Kejelasan materi		✓			
		Kelugasan bahasa	✓				
		Materi dapat dipahami	✓				
		Adanya materi yang sukar dan mudah	✓				
3	Aspek Pembelajaran	Materi media mudah dipahami		✓			
		Materi menarik dan variatif	✓				
		Kejelasan petunjuk mengerjakan soal	✓				
		Adanya evaluasi pembelajaran	✓				
		Adanya motivasi untuk membangkitkan semangat		✓			

Keterangan:

- (5) Sangat Baik (SB)
- (4) Baik (B)
- (3) Cukup Baik (CB)
- (2) Kurang Baik (KB)
- (1) Sangat Kurang Baik (SKB)

B. Komentar dan Saran Umum

Terima kasih atas partisipasi Anda. Semoga Anda sukses: naik kelas dengan hasil yang memuaskan, rezeki lancar, dan tambah berbakti pada orang tua. ☺

Yogyakarta, Maret 2015